

DUNE

A Dream of Rain



A Roleplaying Game of Galactic Intrigue
based on the d20 System

With acknowledgements and deepest thanks to Frank
Herbert

د ۲۰۱۱ کال د جون مياشتې د ۲۰ نېټې د ۱۱ بجې په ۱۱:۱۱ بجې



DUNE: A Dream of Rain

by Steve Medeiros

INTERIOR ART
Joseph Wigfield

COVER ART
Jeremy Simmons

IMPERIAL CONSULTANT
Ryan Shehee, Order of Valor

LINE MANAGER & MECHANICS EDITOR
Charles D. Schmendiman

PROOF READING
Sean Ross, Peer of the Realm

LAYOUT
Steve Medeiros

d20 Modern™ is a trademark of **Wizards of the Coast**, Inc., a subsidiary of **Hasbro**, Inc., and is used with permission. **Dungeons & Dragons®** and **Wizards of the Coast®** are registered trademarks of **Wizards of the Coast**, Inc., a subsidiary of **Hasbro**, Inc., and are used with permission.

To properly view this document as it was intended to be seen and formatted, please enable the following fonts: **Denmark** (a.k.a. **Handel Gothic BT**), **VAST**, **Arial**, **Arial Narrow**, and **Arial Black**.

Перевод: TimforShade

A **d20 System** Licensed Product. 'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of **Wizards of the Coast, Inc.**, a subsidiary of **Hasbro, Inc.**, and are used according to the terms of the **d20 System License version 4.0**. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. Requires the use of the **Dungeons & Dragons®**, **Third Edition Core Books**, published by **Wizards of the Coast, Inc.**

The author of this document hereby represents and warrants that he is over 18 years of age, and this document does not infringe upon any statutory copyright, common law right proprietary right, or any other right whatsoever, and that he has not made any commitment with respect thereto in conflict with the terms hereof. The full content of this document is designated **Open Game Content**.

DUNE™ & © 2004 Herbert Limited Partnership, **Evil Twin Games, Inc.** completely unauthorized user.
 Material from **Dune: Chronicles of the Imperium**, ©2000 Last Unicorn Games, Inc. Used without permission.
 Material from **Fading Suns Roleplaying Game**, ©2003 Holistic Design, Inc. Used without permission.
 Material from **Iron Lords of Jupiter d20 Modern Mini Game**, ©2003 Paizo Publishing. Used without permission.
 Material from **Mutants & Masterminds**, ©2002 Green Ronin Publishing, Inc. Used without permission.
 Material from **Pulp Heroes d20 Modern Mini Game**, ©2003 Paizo Publishing. Used without permission.
 Material from **Spycraft**, ©2003 AEG. Used without permission.
 Material from **Star Wars Roleplaying Game**, ©2003 Lucasfilm, Ltd. Used without permission.
 Material from **Swords of Our Fathers**, ©2003 The Game Mechanics, Inc. Used without permission.
 Material from **V is For Victory d20 Modern Mini Game**, ©2003 Paizo Publishing. Used without permission.
 Material from **Wheel of Time™ Roleplaying Game**, ™ & ©2003 Wizards of the Coast. Used without permission.

Content

Evil Twin Games, Inc. grants you a personal, non-exclusive, non-transferable and non-assignable license to use, display, and print for home, noncommercial and personal use only, one copy of any material from this document, provided that you must include or maintain all copyright and other notices contained or associated with such Content.

You acknowledge and agree that you may not sublicense, assign or otherwise transfer this license or the Content and that no title to the Content has been or will be transferred to you from Evil Twin Games, Inc. or anyone else. You also agree that you will not alter, disassemble, decompile, reverse engineer or otherwise modify the Content.

Other People's Trademarks & Copyrights

In this document, we use the names of a lot of other games and game companies. We're not trying to claim any of their copyrighted or trademarked materials as our own or make any money from the production or distribution of this document.

We thank them, one and all* in advance here for not suing our broke asses.

*Especially the benevolent Herbert Foundation.

Hasbro

Dungeons & Dragons, *D&D*, *Alternity*, *Forgotten Realms*, *d20 Modern*, *Urban Arcana*, and *Wizards of the Coast* are registered trademarks of **Wizards of the Coast, Inc.**, a subsidiary of **Hasbro, Inc.** and are way too benevolent to sue us over something as paltry as this game.

The d20 System & Open Game License

Evil Twin Games, Inc. publishes **d20 System** game materials under the **Open Game License**. A copy of this License can be found at <http://www.wizards.com/d20>.

Unless otherwise noted, all content ©2000-2004 **Evil Twin Games, Inc.** All rights reversed. Prosecutors will be violated.
 Unauthorized reproduction, while sometimes necessary, is never as good as the real thing.

Big Bag o' Thanks to the Authors

Frank Herbert, Peter Adkison, Richard Baker, Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Bill Slavicsek, Owen K.C. Stevens, Jonathan Tweet, John Tynes, JD Wiker, and Skip Williams

Loads o' Thanks to Those Who Inspired this game:

David Lynch, Kyle MacLachlan, Jurgen Prochnow, William Hurt, and Sting (from whom we stole the tagline).

A Dream of Rain On-Line Campaign Playtesters

Ryan Shehee, Steve "MagicMarker13" Rubio, Hedgehog39, Talmeth, ArtaXerxes, Aurora Miller, David Medeiros, Paul Scofield, Alex Orman, Gautam Sheoran, Sean Ross, and Ari Lawrence.

TABLE OF CONTENTS

Introduction

The Basics
 The Core Mechanic
 Playing DUNE
 A Game Session
 Character Creation Summary

One: Character

Abilities
 Generating & Assigning Ability
 Scores
 Character Classes
 The Basic Classes
 Level-Dependent Benefits
 Armsman
 Bene Gesserit Adept
 Duelist
 Engineer
 Fremen
 Knave
 Mentat
 Noble
 Scientist
 Starting Occupations
 Vital Statistics
 Action Points
 Allegiances
 Reputation
 Wealth
 Loyalty
 Gaining XP and levels
 Multiclass characters

Two: Skills

Skill Basics
 Acquiring Skill Ranks
 Using Skills
 Skill Descriptions

Three: Feats

Acquiring Feats
 Prerequisites
 Feat List & Descriptions

Four: Heroes

Loyalty
 Factions
 Bene Gesserit
 Emperor
 Spacing Guild
 Great House of the Landsraad
 House Minor
 Minor House Creation

Five: Equipment

Purchasing Equipment
 Melee Weapons
 Ranged Weapons
 Explosives
 Improvised Weapons
 Armor
 General Equipment
 Tools & Kits
 Gadgets
 Carrying Capacity
 Services
 Vehicles

Six: Combat

Combat Sequence
 Combat Statistics
 Combat Basics
 Initiative
 Surprise
 Actions in Combat
 The Combat Round
 Action Types
 Injury and Death
 Character Condition Summary
 Movement and Position
 Combat Modifiers
 Cover
 Special Initiative Actions
 Special Attacks
 Vehicle Movement and Combat

Seven: Prana Bindu

Weirding Powers
 New Feat: Weirding Talent
 Power Lists

Eight: Prestige Classes

Qualifying for an Prestige Class
 Ambassador
 Assassin
 Bodyguard
 Fedaykin
 House Lord
 Infiltrator
 Martial Artist
 Master of Assassins
 Reverend Mother
 Sardaukar
 Suk Doctor
 Swordmaster

Nine: Gamemaster

Purpose of the Game
 Role of the Gamemaster
 Atmosphere
 Style of Play
 Adjudicate the Game
 How to Build an Adventure
 Locations
 Rewards & Behavior
 Structure
 Setting Costs
 Awarding Experience Points
 How to Build a Campaign
 Favors & Contacts
 The Dune Universe
 The Environment
 Catching on Fire
 Starvation & Thirst
 Suffocation & Drowning
 Falling
 Falling Objects
 Poison
 Disease
 Acid
 Electricity
 Ability Score Loss
 Gamemaster Classes
 Commoner
 Diplomat
 Expert
 Thug

Ten: Friends & Foes

The Creature Factory
 How To Read a Creature
 Description
 Example Creatures
 Supporting Characters
 Ordinaries
 Children
 Challenge Ratings

Eleven: Campaign

The Known Universe
 The People
 The Gods and Religions
 The History
 The Organizations
 The Cosmology
 The Threats
 The Mysteries
 Adventure Ideas

Appendix One: Terminology

Appendix Two: Planetologica

INTRODUCTION

"A beginning is the time for taking the most delicate care that the balances are correct. This every sister of the Bene Gesserit knows. To begin your study of the life of Muad'Dib then, take care that you place him in his time: born in the 57th year of the Padishah Emperor Shaddam IV. And take the most special care that you locate Muad'Dib in his place: the planet Arrakis. Do not be deceived by the fact that he was born on Caladan and lived his first fifteen years there. Arrakis, the planet known as Dune, is forever his place."

-- "Manual of Muad'Dib," by the Princess Irulan

В начале

DUNE: Сны о дожде это d20 система, основанная на романах Френка Герберта. В то время, когда игра оперирует галактическими масштабами, Большинство действий происходит на Арракисе, в данное время самой важной планетой в известной вселенной. Важной, потому что это единственный источник спайса, от которого зависит перемещения в космосе, продолжительность человеческой жизни и даже изменение состояния сознания человека.

Игра представляет собой мир диких приключений и политических интриг, где герои сражаются с лазером в одной руке и ножом в другой. Где забытая культура становится единственной надеждой семьи на выживание и чудесные технологии, расширяющие пределы человеческого потенциала.

Хотя псионические силы существуют в форме тренировок Прана Бинду, также называемые "предсказанный путь", "магии" как таковой, нет. Это хорошо известная аксиома научной фантастики, что любая достаточно развитая технология неотличима от магии, и это мы тут подчеркиваем.

Вселенная Дюны считается технологически продвинутой с несколькими крупными аномалиями. Большинство из этих аномалий могут быть связаны с различными достижениями, предоставляемыми открытиями Хольцмана. Они включают в себя: сверхсветовые путешествия, сверхсветовые сообщения, силовые щиты, антигравитация.. Эти элементы все существуют в противоположность "стандартной" научно-фантастической обстановки. Вторым важным отклонением от стандартного мира передовых технологий человека, почти полное отсутствие каких-либо компьютеров или мыслящих машин во Вселенной Дюны. Компьютеры, кроме простых счет, очень редки, а те, которые превосходят современные калькуляторы просто не существуют. Эту, казалось бы зияющую дыру в технологической ткани Вселенной заполняют несколько элементов, наиболее заметным из которых являются Ментаты. Ментаты являются "человеческими компьютерами", обученные с рождения выполнять сложные логические и аналитические функции на очень высоком уровне скорости и надежности. Сестры Бене Гессерит также выполняет несколько подобных обязанностей, хотя и разительно отличаются в целях и идеологической мотивации.

Это Дюна

Песчаные черви. Благородные Дома. Маула пистолеты. Сардаукары. Фримены. ... Спайс. В Дюне есть место фантазии в своих лучших проявлениях: полнота действия, интриг и приключений. Герои больше, чем жизнь и злодеи - совершенное зло. Во Вселенной Дюны современные компьютеры уже давно запрещены из-за Батлерианского Джихада, восстание против мыслящих машин, и в качестве замены были разработаны поразительные человеческие навыки:

Ментаты через интенсивное обучение учатся входить в повышенное психическое состояние, в котором они могут выполнять сложные логические вычисления.

Космическая Гильдия держит монополию на межзвездный транспорт. Их навигаторы используют спайс/наркотики/меланж, чтобы получить ограниченные пророческие способности, что позволяет им безопасно довести Гильдийские Корабли к месту назначения, сворачивая пространство. Сестры Бене Гессерит получили почти нечеловеческие силы, тренируя на протяжении многих лет физическое и психическое состояния. Когда послушник Бене Гессерит становится полной Преподобной Матерью, она получает ее родовые воспоминания - полные воспоминания о всех своих женских предках. Она не может получить воспоминания мужских предков, ужасаясь психического пространства внутри нее, в котором живут мужские воспоминания.

Сестры проводят программу выведения сверхчеловеческого мужчины, который помнит как мужские так и женские родовые воспоминания, а также способность видеть (и, следовательно, контролировать) будущее. Они называют его Квисатц Хадерах. Это напоминает испытания, известное как Спайсовая Агония и включает в себя передозировку меланжи, которое никто и никогда не смог пережить.

На этом фоне Хроник Дюны, развивается конфликт между аристократическим Домом Атрейде и его врагом Домом Харконненов, за которыми скрываются и полномочия императора Шаддама IV, лидера Дома Коррино, и Космическая Гильдия.

В то время как другие благородные дома, включая Дом Атрейде и Дом Харконнен по отдельности не достигают мощи сил императора, в конкурсе на земли, финансовой и политической власти, и царской милости, они все вместе, представленны в совете, известный как Ландсраад, который обеспечивает сдерживание и противовес против власти дома Коррино и императора.

На окраинах Галактики находятся меняющие форму Тлейлаксу и Икс, планеты, история которых теряется в глубине веков и в чьем обществе преобладают технологии.

Фримены являются коренным населением планеты Арракис. Они суровые люди, привыкшие к трудностям и лишениям их пустынной планеты. Они ждут своего мессии из легенды, насажденной намеренно во всей Вселенной Миссионерией Протектива, подразделением Бене Гессерит посвященное религиозной манипуляции. Легенда о Мессии предназначена для облегчения пути Квисатц Хадераха, когда он придет в бытие.

Харконненам приказано Императором уступить руководство планетой Арракис (известный в общем как Дюна), Атрейдесам. Планета Арракис - крайне засушливый и малонаселенный гигант, с угрозой червей, которые живут в песке (Фримены называют их Шай-Хулуд).

Фримены, адаптированные к этому суровому климату, одержимы водой и считают червей святыми. Дюна является единственным источником меланжа, также известный как "спайс", который дает ограниченное предвидение и продлевает продолжительность жизни; с ним Гильдия Навигаторов способна видеть путь через подпространство, и Бене Гессерит могут улучшить свои способности. Спайс является самым ценным товаром во вселенной, и он встречается только на Дюне. Таким образом, планета является политической опорой Вселенной.

Дюна:Сны о дожде - Ролевая игра, поддерживающая приключения и множество кампаний в четырех различных эпохах.

В текущем году из 10191 Империя Коррино (а позже, Империя Атрейде) является феодальной системой, управляемой императором Известной Вселенной, Шаддама IV. Его контроль варьируется сильно в зависимости от местных органов управления. Империя Дома Коррино основана на триумvirate власти: император, КХОАМ, и якобы нейтральной Космической Гильдии. Различные Дома правят планетами, как феодальными владениями и назначаются императором в качестве вассалов. Ландсраад состоит из различных Домов, как своего рода императорский Сенат.

КХОАМ (Комбайн Хоннет - торговая гильдия) является экономическим органом по торговле и прибыли, который связывает различные дома экономических средствами, а не, в отличие от современной корпорации, акциями. Директорство в КХОАМ предоставляет потенциально огромные богатства и экономическое влияния.

Основное различие между основным и малым домом является размер лена под их контролем. Малые дома ограничиваются планетарным или еще меньшим масштабом местного самоуправления.

Основные дома избираются в представителями позиций в Ландсрааде, а также контролируют одну или несколько звездных систем. Есть те, кто утверждают, что Сестры Бене Гессерит имеют столько же влияния, если не больше, чем любой из этих домов, но их силы больше тонкие и скрытые.

Очень активны в политике, они обычно не позволяют заметить их присутствие в открытую. Средства связи являются общей по всей Вселенной, практически мгновенная скорость в диапазоне от 250 световых лет (77 парсек) без необходимости повторной трансляции, хотя суда путешествуя через подпространство не могут связываться никакими известными средствами коммуникации.

Короткая история об Империи

Новая Империя возникла как феникс из пепла. Ее наследие родилось в страданиях, зависимости от технологий и пренебрежении моралью ее применений. Новая эра человеческого понимания и просвещения возникла, тогда, когда расширились границы человеческого потенциала в сферах, о которых до сих пор мечтают...

Каждая из этих вещей истинна, говоря случайному наблюдателю, что текущее состояние Вселенной не случайно появилось. Вместо этого, современная Империя раскрывает наследие невыразимых трудностей, катастрофических ошибок, фантастической человеческой эволюции и часто ужасные последствия оставляют осадок от таких событий. Многие из них знают историю, потому что это трудно забыть.

Великое Восстание

Нельзя надеяться на то, чтобы понять современную Империю, место Великих Домов в ней, или основу для кастовой системы без первичного понимания истории древнего Империума. Чтобы по-настоящему понять важность первых дней империи, следует осознать мотивы Великого Восстания - Батлерианского Джихада, как известно, после этого периода началось социальное и политическое развитие Империума. В то время как старому Империуму пришлось пережить течение тысяч лет, его наследие в самом деле, его судьба - были реализованы в века до первой восстания на Нитцевине. Его отдаленные миры существовали в относительной гармонии их правительств и правителей, связанных сложной системой феодальной лояльности и альянсов. Это было мирное время, технологических чудес и самоуспокоенности. Когда-то великолепная галактическая община, объединенная общим видением экспансии открытия и единства, достигла вершины своего зстоя.

Рост в большей степени зависит от технологических чудес, которые они когда-то контролировали, Великие Дома росли вяло, приводили себя в упадок и анархию, которые часто сопровождают такой распад.

Их горизонты исчерпаны, их цели затмила требования плоти, планеты и дома старой Империи ничего не делали, чтобы обуздать растущий прилив инакомыслия и недовольства среди своих подданных. Вместо этого, они отступили еще больше за технологический барьер собственной разработки.

В других регионах Галактики, технология стала менее слугой, а более живым инструментом террора. Манипуляция искусственным интеллектом и живым оружием разрешались новомодным режимом и временными "Домами", для захвата всего мира. Это дало им власть полностью доминировать и угнетать все население их планет. В сочетании с растущим упадком на многих древних мирах, эти новые нарушения послужили окончательным оскорблением идеалов старого Империума. Революция была неизбежна, и однажды начала свое распространение, как священное пламя через всю Известную Вселенную.

Восстания и погромы вспыхнули во многих мирах, и распространились по всей старой Империи. Миры были свергнуты, правители изгнаны, а полное уничтожение технологии начато. Целые благородные родословные, многие из которых существовали в течение тысяч лет, просто прервались, беспорядки захлестывали казалось бы, бесконечное множество миров всего сердца Империи. Хотя горстка планет осталась более или менее нетронутыми (в том числе такие современные технократии как Икс, Ричез и Тлейлак), разрушение и хаос были в большей части вселенной. В дополнение к правителям и их машин, миллиарды невинных людей погибли в широкомасштабных разрушениях, порожденных Джихадам.

Великое восстание изменило ткань Вселенной, погружая Империум в новый темный век, из которого она не скоро выберется.

Батлерианские запреты

Батлерианский Джихад оставил неизгладимый след в императорской истории, написанный кровью бесчисленных жертв той эпохи. Восстание также оставило прочный след в императорской цивилизации, тот, который не скоро забудут. После джихада родился целый набор новых социальных мандатов, главная заповедь которого сохранился в Оранжевой Католической Библии как "Не должно делать машину с подобием человеческого разума."

Эти мандаты, широко известные как Батлерианские запреты, остаются, пожалуй, самым прочным вкладом этих темных времен. Десять тысяч лет спустя, гуманистическая философия воплотила эти директивы и продолжает направлять ход общественного развития в пределах Империума. Их дух охватывает суть этого непродолжительного периода в галактической истории, возможно, лучше, чем все остальное.

Батлерианские мандаты запрещают как-либо опираться на автоматизированные машины и искусственный интеллект. Такие изменения, вызванные радикальной переоценкой человеческих ожиданий и возможностей, и привела к ряду важнейших социально-культурных адаптации. Наиболее прямым результатом запретов приняла методика опоры только на человека. Со временем эта зависимость сможет привести к образованию Великой Школы Сестер Бене Гессерит, Космической гильдии, школы Ментатов, и школа Мастеров Гиназа.

Наука, медицина, академия, все эти дисциплины изначально воспринимались с подозрением на волне революции, и их практика была причиной фактического наказания в некоторых мирах. Хотя это отношение будет существенно изменяться после создания Великих Школ, эти дисциплины все еще несут кроху недоверия. От новых и новейших технологий, которые не требуют человека-оператора (или прямого контроля человека), было приказано отказаться. Полная автоматизация прекратила свое существование. В то время как выжившие технократы из Икс, Ричез и Тлейлак начали разрабатывать новые технологии в соответствии с буквой (если не духа) запретов, такая информация не станет широко известна, да и вообще широко доступна, в течение нескольких тысяч лет. В первые годы после джихада, такое развитие попрежнему держалось в тайне.

Все космические аппараты, в зависимости от искусственного интеллекта для навигации или двигательной установки, были либо уничтожены, либо забыты. Миры разорвали контакт друг с другом и со всей ранее централизованной властью, что привело к широкому распространению нарушений и в коммерции, и в коммуникации. Как следствие этой самоизоляции от многих миров, правительство старой Империи в конце концов рухнуло.

После истечения срока его действия, каждая планета боролась по-своему, чтобы выжить, они не только были вынуждены обеспечить население своих стран, но также были вынуждены защищать себя от Императорских остатков и внутренних угроз, без всякой надежды на помощь. Многие планеты не имели никаких контактов с внешним миром на протяжении веков, еще более обостряя паранюю, которая уже вышла из-под контроля. Истинно Темные Века прибыли с шепотом.

Имперские Темные Века

Джихад и его последствия разрушили многие из древних домов и дворянских семей, в то время серьезно ослабили многие другие. Планетарные правительства рухнули и появились новые режимы, чтобы занять свои места. Хотя многие из этих старых родословных не сохранились в последующие потрясения, другие адаптировались и процветали. Хотя большинство до-Джихадской истории было уничтожено с компьютерами, где они хранились во время Великого восстания, оставшиеся в живых сохранили "устную историю". Важность этих древних записей стала очевидным, когда новая феодальная система начала складываться среди пепла старого.

Со временем многие из оставшихся в живых планетарных губернаторов и благородных Домов старой Империи вновь появились. Сохранившиеся группы провели годы после Джихада и его последствий, сохраняя оставшуюся власть; во многих случаях, проницательные Дома смогли увеличить свои запасы в течение этого периода хаоса. Когда контакты между мирами снова начали работать, эти группы начали вступать в формальные союзы. Некоторых объединяла кровь, в то время как других объединяла общая идеология, территории, или коммерция.

Со временем эти новые дома будут положены в основу нового порядка Исмерии. После поколений военно-политического маневрирования, новая феодальная система начала сливаться.

Большинство вновь образованных домов решили объединиться под покровительством и руководством мощных, отдельных Домов, которм в свою очередь, предоставляется власть над отдельными планетами. В соответствии с древними традициями, эти новые мощные Дома утверждали легитимность на основе благородного происхождения или древней родословной, создавая тем самым связь между старой Империей и новыми территориями, которые вскоре образуют новую Империю. Военные и экономические проблемы на некоторое время отошли на второй план.

Эти так называемые Великие Дома начали длительный процесс восстановления связей между отдаленными регионами ныне разрушенного галактического сообщества.

После признания Великого Дома в качестве законного правителя планеты, малочисленные Дома стали известны как Малые Дома. Эти Малые Дома обычно пользовались массой прав и привилегий; эти Положения, как их стали называть, были традиционно отражены в договорных документах, которые привели к выдвиганию Великого Дома в конкретном мире. Условия часто отличались от одного мира к другому, арсенал разнообразных прав и обязанностей эволюционировал из одной системы в другую, заметно отличаясь. Так Великие Дома начали обращаться к друг другу в течение последующих веков, дальше эти различия станут причиной многих конфликтов. До того как истинное воссоединение Империи сможет произойти, надо было найти универсальное решение. Хотя такое решение осталось заявленной целью большинства Домов, дороге к объединению суждено было стать долгой и кровавой.

Воссоединение Видение Империи

Как только процесс объединения продолжился, необходимость увеличения ресурсов и торговли быстро стала очевидной. Великие Дома стали посматривать на своих соседей ради дополнительного обогащения и материалов, необходимых для продолжения долгого процесса восстановления и обеспечения их будущего процветания. Разнообразие отличий в сути и стиле планетарного правительства окажется очень большим препятствием для установления прочного сотрудничества. Многие Великие Дома стали брать то, что им нужно с помощью военной силы, воюя друг с другом за ресурсы и территории, которую они обязаны получить для их благосостояния.

Кровная линия и наследие стало первостепенным стандартом в последующих конфликтах, многочисленные Великие Дома утверждали Императорскую легитимность по праву крови или благородной родословной. Современные ученые Империи помнят ранний период воссоединения как эпоху крестового похода, одного Великого Дома на другой путем манипулирования фанатизма ее субъектов, в попытке объединить старую Империю под их собственным знаменем дома. Эти войны родов быстро возрастали всей Известной вселенной. Хотя не так кроваво или всеобъемлюще, как время джихада, но все же сотни миллионов потеряли свои жизни. Многие созданные из соперничества союзы, сохраняются и в современности, текущее с Великими Домами разжигание вендетты приближается к десяти тысяч лет от роду.

Призрак Великого восстания словно вездесущая тень навис над этими конфликтами, и многие лидеры Домов осознали, что необходимо достигнуть которой формы решения, чтобы предотвратить перерастание конфликта в еще один холокост, охватывающий всю галактику.

Голова в конце концов восторжествовала, и после ряда неудачных попыток лидеров, Великие Дома успешно достигли перемирия. Переговоры, которые последовали, быстро привели к образованию Лиги Ландсраада. Изменена после Ландсраада Совета старой Империи и создана специально для предотвращения дальнейших конфликтов и ненужного кровопролития, Лига свободной конфедерации взаимной поддержки и арбитража. Объединенные под эгидой этой разреженной ассоциации, новая Лига изложила набор основных прав и привилегий. Эти преимущества будут предоставляться всем членам Дома тех пор, пока они оставались на хорошем счету у Лиги, и членство предполагало обязательность для него настоящий набор неформальных кодексов и конвенций. Как результат все еще разрозненных многих Великих Домов, проблемы возникли сразу же.

Из-за того, что Лига Ландсраада не обладала управлением или общей ответственностью, попытка создать универсальный набор предписаний и регулирующих законов оказались преждевременными. Члены игнорировали или обходили резолюции Лиги, и его усилия в арбитраже в целом оказался неэффективным. Многие из обладавших большей властью Великих Домов продолжали свои военные кампании, а во многих случаях, формирование Лиги усиливало напряженность и подозрительность среди влиятельных членов.

Битва Коррин и Основание Империи

Высокие амбиции и благородные намерения не спасли барахтающуюся Лигу Ландсраада. Ее члены быстро поняли, что Лига неэффективна как руководящий орган, и совершенно неадекватна в качестве судейской силы.

Эти откровения разожгли старые конфликты Домов с удвоенной свирепостью. Великие Дома поднимались и опускались, и вселенная снова оказалась в опасной близости от мировой войны.

Когда дошло до конфликта, новые союзы сложились и более широкие силы были сформированы. Века войн и политического маневрирования, наконец, пришли в концу в битве при Коррин, где остатки союзников Лиги Ландсраада сталкиваются с казалось бы, непреодолимой силы под руководством значительно мощного Дома Сарда. Дом Сарда, при поддержке своих фанатичных легионов сардаукаров, делал значительные нашествия всем императорским ядром на протяжении десятилетий, и его соперники знали, что их единственная надежда на победу заключается в заключении альянса и окончательного противостояния мощным Домам и их самоубийственным войскам.

Но этой победе не суждено было случиться. Битва Коррин показала превосходство смертельноопасных сардаукаров на поле боя, а остальные союзники Ландсраада были уничтожены. Битва также видела прорастание одного из наиболее заметных соперничеств в истории Империи. Во время боя, Башар Абульурд Харконнен покинул свое расположение войск струсив, и это впоследствии продиктовало изгнание его Дома. Возглавив своих уланов, чтобы заполнить теперь открытые арьергардные позиции Башара во фланге перед сардаукарами легиона, Димитрий Атрейдед уберечь силы Сарды от окончательного наступления Ландсраада, тем самым зарабатывая для Дома Атрейдед прочных почестей и репутацию доблестного поведения его отпрысков.

После битвы при Коррин, оставшиеся силы Ландсраада были не сильнее калек. Несколько Домов смогли отказаться последующих вызовов на Салузу Секундус, где выжившие Великие Дома собрались, чтобы отдать дань уважения и засвидетельствовать о коронации Шесеута Сарда как первого императора Трона Золотого Льва. Сразу же после его коронации, новый император обратился к дворянам, официально заявив, имя Коррино Императорским Домом, чтобы никто никогда не забывал о происхождении Второй Империи. Коронация Шесеута в дало начало линии императоров Падишахов, что будут править Известной Вселенной в течение следующих десяти тысяч лет.

Так закончилось открытие созыва воссоединенного Ландсраада, в настоящее время надежно контролируемого в пределах досягаемости нового императорского провидения.

После коронации, представители Ландсраада собрались, чтобы обсудить условия для прочного мира Империи. Именно в этот первый съезд, император Шееут изгнал Абульурда Харконнена из-за позорной трусости перед лицом врага. Кроме того, во время этих встреч, Шесеут выказал большую честь Дому Атрейдед за доблесть в том же конфликте. Так древняя вражда между Домами Атрейдед и Харконнен началась, на полу Ландсраада до своих собратьев пэров царства.

В течение трехнедельного конклава, новый император предоставил определенные уступки поверженным Домам, чтобы купить их верность и постоянную лояльность. Таким образом зародился Порядок Каст (Faufreluches), наряду с базовым набором правительственных указов перегонки из оригинального предписания, установленные старой Лиги Ландсраада. Со временем, эти оригинальные указы могли бы стать основой для Великой Конвенции.

Возрождение Империи

С помощью воссоединенных Домов Ландсраада, Дом Коррино приступил к политике прямого Империализма, постепенно доводя всю Известную Вселенную в соответствии со своими стандартами. Большинство граждан помнят этот период экспансии и завоевания как золотой век, время колонизации и открытий. Императорский Дом, казалось рукоположен какойто высшей власти, великой судьбе, поскольку Империя выросла до содержания не сотни и тысяч миров, а десятки тысяч обитаемых планет.

Старая Империя возродилась, и ее великолепие и слава затмила все вселенные, которые когда-либо знали. С появлением монополии Космической Гильдии, в год в настоящее время известный как 0 BG, Империя расширилась во много раз за ее древние границы. Сообщество Больших и Малых Домов Ландсраада сейчас насчитывает тысячи, удивительный факт, учитывая, как мало времени прошло во времен коронации Шесеута. Бесконечное распространение этой новой Империи породило огромные миграции, с миллионами беженцев, спасающихся от неустанный подхода завоевателей и теперь уже легендарных легионов сардаукаров.

Наиболее заметным среди этих перемещений, миграции Дзенсунни продолжались на протяжении поколений, прыгая из мира в мир, и системы к системе. Как только императорское войско продвинулось для завоевании последней "родной" земли, Дзенсунни сбежит в другую систему. В какой-то момент во время их странствий, Дзенсунни остановились на некоторое время в казалось бы, пустом мире бесконечных пустынь и с жестокими штормами. Хотя они и не понимали этого в то время, их обитание этой дикой планете, возможно, было самым важным событием в истории вселенной.

В более поздние времена, стало очевидно, что миссионеры Бене Гессерит предсказали всему миру, что таинственные племена пустынь, известные как фримены - были потомками древних предков Дзенсунни. И планета, которая некоторое время служила в качестве своего дома, планета, которая однажды станет настоящим центром вселенной, называется Арракис.

Арракис и открытие спайса.

Современные ученые подозревают, что пряность, меланж был впервые обнаружен на Арракисе во время миграций Дзенсунни и что его тайны стали известны вне планеты, когда они вновь обратились в бегство. Считается также, что это знание вышло из хорошо охраняемых залов Космической гильдии в тоже время. Конечно, с фрименами и Космической Гильдией все понятно, они не хотят предоставлять подробную информацию для посторонних, поэтому большая часть истории меланжа и Арракиса оказываются весьма спекулятивными.

Учредителями гильдии, вместе с несколькими из своих самых доверенных ученых и штурманов, были проведены расширенный ряд глубоких экспериментов на психику и сознание, и повышению этих свойств под действием спайса-наркотика. Успех этих ранних экспериментов в конечном итоге привел к развитию передовых программ изменения человека, и в конечном счете приводит к открытию метафизики подпространства и навигационные методы на основе управления предвидением, используемые Гильдией сегодня.

С открытием спайса-наркотика также пришли знания о его уникальных гериатрических свойствах, его способность продлевать жизнь на значительную величину и необратимым физиологическим привыканием. Некоторые ученые считают, что именно эти Дзенсунни которые пристрастились к спайсу, остались, когда большинство из Дзенсунни покинули Арракис. Предположительно, эти оставшиеся укрылись в пустынях планеты, дабы избежать Императорских чисток, и после столетий такого существование, они полностью адаптировались к их новому дому, превратились в Ichwavn Bedwine, братство всех фрименов на Арракисе.

Также может быть стоит отметить, что гериатрические свойства спайса могут быть частично ответственны за сильное влияние Дзенсунни, оставшихся в современных традициях фрименов. Конечно, большая продолжительность жизни будет способствовать распространению культурных мифов и фольклора среди остатков Дзенсунни в своем новом доме. Из-за обстоятельств миграции, странники должны были быть ограничены технологическими ресурсами которые имелись в их распоряжении. Это, в сочетании с суровыми условиями планеты Арракис, это возможно объясняет богатую устную историю, которой описывается мир. Это также может объяснить сильные влияния Дзенсунни на культуру и традиции фрименов по сей день.

Несмотря на то, что гериатрические свойства хорошо известны, спайснаркотик возможно более известен за странные метафизические свойства, и то, что соединения этих свойств предоставляют двум Великим Школам - Космической Гильдии и Бене Гессерит. Когда научные предки Космической Гильдии обнаружили метафизические свойства спайса, последующие открытия напоминают о Прометее, подаривший огонь людям. Осознание времени и ограниченное предвидение, предоставляемые большими дозами спайса-наркотика, и сложная под-пространственная метафизика стала возможным в отсутствие навигационных компьютеров и сложных машин.

Спайс позволил надеяться на замену компьютеров и датчиков, которые когда-то вели корабли через неопределенное под-пространство. Используя силы, вызванной наркотиком, Гильдия Навигаторов стала человеческими навигационными компьютерами, более сложными и далеко идущими, чем любая машина когда-либо созданная. Их повышенное видение пути, которое нормальные люди никогда бы не могли постичь, позволит проложить дорогу для новой эры космических путешествий и исследований. Это также создаст монополию, подобных которой никогда раньше не существовало в известной нам вселенной.

Спайс также сыграл ключевую роль в создании и раннего развития Бене Гессерит. Остается неясным, когда свойства спайса стали известны Бене Гессерит, чтобы получить первых Преподобных Матерей и Видящих истину. Известно, что спайс сыграл огромную роль в поисках понимания пределов человеческих возможностей и способностей. Эти более совершенные характеристики, вызванные спайсом, безусловно, повлияли на направление разнообразных программ Сестер и экспериментов по достижению самых глубоких уголков человеческого опыта, и эти свойства также имели продолжительное воздействие на более глубокие ритуалы, на которых основали Бене Гессерит.

Хотя Сестры сильно охраняли свои секреты, стало известно, что Бене Гессерит использовали обширный спектр наркотиков, чтобы войти в Транс Истины. Были ли эти вещества получены или разработаны в качестве замены меланжа, или спайс сам оказался наиболее эффективным из существовавшего ранее набора, остается тщательно охраняемой тайной.

Основание Великих Школ

В то время как Великие Дома Ландсраада стремились изменить Империю и реализовать свои политические программы, новые академические и научные круги просыпались после Батлерянского Джихада. Ввиду мешавших строгих запретов против техники, эти дисциплины были вынуждены обратиться вовнутрь для дальнейшего развития.

Их лидеры признали необходимость открытия новых возможностей человеческого понимания в создании программ, предназначенных для изучения возможностей безграничной перспективы человеческого потенциала. Такие программы, в конце концов добились успеха в замене машин компетентными и просвещенными людьми. Их успех открывает путь для развития гуманистических отношений, которые в конечном итоге преобладают в новой Империи.

Несмотря на многочисленные передвижения в этот период, несколько Великих Школ, наконец-то появились, поглотив или интегрировав различные меньшие школы и объединили свои усилия для достижения общей цели. Наиболее влиятельные из этих школ были Бене Гессерит и Космическая гильдия, со Школой Ментатов, Школа Мастеров Гиназа и Императорская Школа Сакк становятся видными учреждениями, которые добрались до формы современного Империиума.

Сестры Бене Гессерит

Видя, как Великие Дома метались в своих политических начинаниях, Сестры Бене Гессерит признали необходимость разработки новой школы для человеческого обучения и развития. За основу Сестры взяли существующую кастовую систему. Феодальная система, основанная на чистоте родословной и древней генеалогии, играла прекрасную роль в долгосрочных планах выведения, способствуя как своим амбициям Сестер, так и своим секретным программам.

Сестры основывались на трех основных принципах. Первый принцип обучал адептов, что не-просвещенная цивилизация требует материальных и легко узнаваемых тем преемственности в человеческих делах.

Так как политические лидеры и правительства представляют собой те элементы общества, которые в наибольшей мере способны поддерживать или препятствовать безопасности, Сестры определили политику в качестве ключевого направления и сделали свою практику средством для реализации своих великих схем. По сей день, Сестры остаются ключевым игроком за императорской сценой, манипулируя целыми мирами из тени относительной анонимности.

Второй принцип обучал значению генетической эволюции и человеческого превосходства. Выведенческая программа Бене Гессерит указывала, что без разделения истинных людей от животных, генетическая регрессия поставила бы под угрозу судьбу человеческой расы. Очевидно, только те, кто обладают идеальными генетическими качествами были пригодны править в новом человеческом обществе, тем самым обеспечивая одновременно прогрессивную эволюцию человеческой цивилизации и сохранение социальной и культурной преемственности.

Третий принцип был одним из заготовок на некоторые события или время кризиса, он учил о важности культурных манипуляций и подготовки. Миссионерия Протектива состояла из команд производителей Сесерских мифов, адепты насадили во всей Известной Вселенной семья примитивных культур с легендами и суевериями, направленными на помощь адептам, которые могли бы посетить эти культуры в более позднее время. Любой адепт мог манипулировать этими мифами для оказания помощи в их собственном выживании, если таковой потеряется или окажется в затруднительном положении на одном из посещенных миров.

Неофициально, такие манипуляции способствовали другим амбициям Сестер, продвигая адептов повышенным статусом в этих обществах. Такие манипуляции также позволили проникнуть адептам общества для поиска кандидатов, чтобы добавить их к матрицам разведения. В более поздней Империи, множество миров с семенами Миссионерии Протектива были фактически забыты. Арракис был именно такой планетой.

Космическая Гильдия

Основы Космической Гильдии были положены с открытием спайсанаркотика-меланжа на планете Арракис. Повышение информированности и ограниченного предвидения, предоставляемые спайсом, позволили Навигаторам Гильдии вновь выполнять тонкие расчеты, необходимые для успешной под-пространственной навигации, на этот раз без использования сложных технологий. Образование Гильдии был одним из первых реальных тестов новой концентрации на человеческом потенциале и возможности.

Хотя наука под-пространственной астрофизики не была потеряна во время Джихада, акт навигации в под-пространстве был слишком сложным для людей, чтобы анализировать, не опираясь на современные навигационные компьютеры и датчики, выброшенные в период после Великого восстания. Открытие состояния временного предвидения, от передозировки спайса предлагало решение этой проблемы. Когда сильно насыщается спайсом-наркотиком, должным образом подготовленный человеческий разум может пробудить комплекс абстракций пространственно-временного континуума, позволяющее практикующим увидеть несколько линий причинно-следственных связей и пространственных отношений, которые раньше модулировались машинами. Это позволило обученным Навигаторам увидеть много возможных путей, и дает ему расширенное понимание выбора правильного пути.

Во многом, этот прямой опыт позволяет Навигатору задействовать неиспользованные части мозга и "инстинктивно" интерполировать структуру пространства-времени, используя сознание, чтобы затем выбрать курс из пункта А в пункт Б через N-измерений под-пространства. Другими словами, Транс Навигатора похож на сочетание потенциала ментатов и истинного предвидения, за исключением того, что вычислительная часть происходит подсознательно, как инстинктивные манипуляции данными, ранее не доступных человеческому опыту.

Золотой Век Империи

Ученые помнят годы после воссоединения Ландсраада и формирования Великих школ, как своего рода золотой век для Империи. Большинство крупных миров формируют планетарные Сиссельраады для управления планетарными делами. По модели Ландсраада, эти отдельные Сиссельраады были под контролем Великих Домов и считают все Малые Дома в качестве членов. Для просвещенного мира, Сиссельраады служат для защиты политических и юридических прав этих Малых Домов, давая их знати голоса в больших делах своих спонсоров Великих Домов. На менее просвещенных планетах, Сиссельраад может служить как простая показуха для удовлетворения Императорских надзирателей.

В этот период также произошли существенные достижения в области космических путешествий и межзвездной связи, на этот раз под руководством и эгидой новообразованной Космической Гильдии. Строительство первого массивного Лайнера Гильдии означало, что Дома теперь могут путешествовать из мира в мир, вместе с обширной свитой и материальными средствами. Началась новая эра передвижения и оккупации Домов. Как следствие этих движений, были созданы узловые точки, как родины Гильдий, и планета (или планеты) Тапайл как убежище для политических ренегатов домов. Хотя император первоначально пытался удержать Гильдии под своим началом, в конечном счете, эти усилия оказались тщетными. К концу этого периода роста, легендарный нейтралитет и независимая политическая сила Гильдии стала установленным фактом.

Продолжались поиски человеческих пределов и достигли своего апогея в это время. Программы разведения Бене Гессерит протянули свои щупальца почти в каждую политическую структуру Империи, их массивные генеалоги идущие с тоской по "совершенному человеку". Миф разработанный Миссионерией Протектива также продолжает распространяться быстрыми темпами, укоренившись в бесчисленных мирах для сопротивления приходу другого темного века.

Комиссия Вселенских переводчиков (С.Е.Т.) созвал на Старой Земле встречу под названием "всеобщее убеждение, что существует Божественная Сущность во Вселенной." Их заявленная цель была гармонический брак религии, универсальных религиозных объединений, которые устранили бы недовольства для всех "ни одной претензии ни к кому и только откровение." Результатом этих встреч, которые тянулись несколько лет, было написание оранжевой Католической Библии.

Открытие этого нового экуменизма, в то время встречали с похвалой и фанфарами, но оно не стало совершенно новым стандартом, на который его создатели надеялись. Вместо этого, члены Комиссии были постепенно раскритикованы в немалой части новых "духовных" движений, которые они не смогли решить и "гордыня разума" проскальзывала в их работе. Тем не менее, девяносто поколений спустя, Оранжевая Католическая Библия и сопутствующие Комментарии С.Е.Т., наполнил Империум и покорила сердца религиозного большинства.

Концентрация на человеческом потенциале стала также проникать в других дисциплинах, в течение этого периода. Создание легендарной школы Ментатов узаконило роль этих "человеческих компьютеров", и вознес человека ориентированных на логику достижений на новые высоты. Каждому Великому Дому вскоре пришлось ввести Ментата в свою свиту, и ни один Дом даже не думал вступать в сложные переговоры или махинации без предварительного анализа Ментата.

Другие дисциплины также начали утверждаться как некие области образования и профессиональной подготовки. Академия Дуэлей и военные колледжи были созданы во многих мирах, чтобы конкурировать со школой выдающихся Мастеров Гимназа, обучение Мастеров Клинка, Военноначальников и Мастеров Оружия стало ценным дополнением к силе Дома по всей Империи. Императорский Сакк Колледж был основан на Салузе Секундус (хотя первая школа была позже перенесена на Кайтейн вместе с императором), собирая непомерные деньги, Сакк врачи носили татуировку биллианта на лбу, они были направлены на заботу о самых богатых членах Императорского дома. Новые центры схоластического обучения, Гильдия Убийц и учебные центры, художественные школы, каждая склонность человека захлестывает Империум, принимая стандарты искусства, культуры, и глубокое понимание человека перед ней.

Наследие джихада, казалось бы предсказуемое, во многом, было, возможно неожиданной. Хотя век компьютеров и машин, теперь казался далеким воспоминанием, а что если бы Империя не погрузилась в новую эру мыслящих машин? Разве плоды и кровь ослабит потенциал этих новых примеров просвещенного человеческого потенциала? Развитие человека далеко опередило все, когда-либо считавшееся возможным во времена старой Империи, и в самом деле что-нибудь выше, чем можно было себе вообразить. Воссоединившаяся Империя взяла на себя высокие места в истории, как взросление человека.

Укрепление и расширение

Столетия после Великого восстания видели не только агрессивную экспансию Империи само по себе, но и широкие укрепления в рамках Императорских границ. Многие Великие Дома окопались на дальних мирах, сосредоточившись на внутренних ресурсах и материальном развитии. Новые альянсы родились, и старые связи были разорваны. Во время этого бурного периода, несколько Великих Домов выросли на руководящих должностях и превосходстве среди своих сверстников Ландсраада. Действия этих Домов, а также Великих Школ в течение периода, во многом формирует эволюцию современной Империи.

Дом Коррино

Дом Коррино остается самым мощным Великим Домом в Империи, используя свое влияние в качестве Императорского Дома, манипулирует самыми амбициозными конкурентами и улучшает свои значительные прибыли в течение тысячелетий. Вслед за атомной катастрофой, в результате попытки уничтожить императорскую семью, дом Коррино перенес место императорского правительства с Салузы Секундус на более удаленную (и безопасную) планету Кайтейн.

После того, как ядерная зима закончилась, падишах Император превращает Салузу Секундус в Императорскую планету тюрьмы, используя разрушенный, негостеприимный мир. Сегодня, Салуза секундус тайно функционирует как планета селекции и подготовки кадров для сохранения страшных императорских войск сардаукаров.

Давно известный своими интригами и внутренней борьбой за власть, сложена древняя поговорка, что наследники Коррино встречают своего убийцу, прежде чем встречают собственную мать. Хотя это, очевидно, преувеличение, ранние и преждевременные смерти, кажется посещают Дом с пугающей регулярностью. Короткоживущие императоры по боку, Дом Коррино правит Империей твердой рукой. Девиз Дома - «Закон является основой науки» - говорит о размере поручительств, с которыми Дом подходит к проблемам и угрозам. Хотя его действия остаются осторожными, точными и преднамеренными, его легионы сардаукаров служат тому, чтобы никто не бросал вызов власти.

Дом Атрейдес

В почете с первых дней новой Империи, Дом Атрейдес наплодил длинную очередь почетный отпрысков. Обычно любимый подчиненными, предки Дома правили своим Сиридаром - феодальное владение, княжество Каладан в течении 26 поколений. Не известны как богатый Дом, Атрейдесы давно почитаются за свой кодекс чести, и занимают свое место в Ландсрааде давно после Битвы при Коррино.

Признавая их справедливость, мораль и неослабевающее чувство справедливости, другие члены Ландсраада часто обращаются к Атрейдесам за руководством во времена кризиса. Дом в настоящее время начинает чувствовать какое бремя приносит такое лидерство. Большое восхищение среди более спокойных домов и твердую позицию заняли во время инцидента на Гиназе (что Атрейдес называют Гиназ-Моритани война убийц), политический резонанс среди Великих Домов остается неопределенным. Хотя открытые действия со стороны ее врагов остается сомнительным, скрытое передвижение и интрига уже другое дело. Как Менелай, Атрейдес сам когда-то сказал во время одной из ближайших сессий Совета: "Вызов Ландсраадам "тела Августа" - вот это двуличие".

Дом Харконнен

Вновь принято в Ландсраад, после долгого изгнания, вызванного действиями во время битвы за Коррин, Дом Харконненов быстро приобрел известность благодаря случаю ряда экономических успехов. Их монополия на китовый мех и других рынков роскоши позволило ему построить огромную коммерческую инфраструктуру, в конечном счете это делает Дом непревзойденной индустриальной державой. Конечно, его враги быстро указывают на то, что Дом Харконненов добился власти в результате беспощадной эксплуатации своих миров и унижения его человеческого ресурса.

Хотя наследственный лен Дома остается Сиридар-вотчиной из Гьеди Прайм, его растущая экономическая мощь и императорское покровительство позволило взять управление над квази-феодальным владением Арракис, которым она теперь владеет пятьдесят с лишним лет.

Так как при замене Дома Ричез как Сиридар-губернаторов Арракиса, контроль спайса и в результате власти, придает прочности месту Харконненов, как одного из самых мощных в Империи. Успех на Арракисе будет определять долгосрочные перспективы, которые, кажутся, действительно яркими.

Дом Воллах

Сиридар-феодальное владение Воллах VII был предоставлен Барседжу-генералу Максимилиану Ванарху в ходе шестого тысячелетия, около 20 лет после того, как ведущие Императорские легионы пришли к победе во время резни на Поритрине. Дом Ванарх принял фамилию после получения звания Сиридар-барона фон Воллах VII в знак признания за верную службу императору.

Продвигая свой древний девиз: "Бог, Империя, Дом," Дом Уоллах стал известен в прошлые века за свое значительное военное мастерство и изобретательность. Хотя его наследники по-прежнему отправляются на Салузу Секундус для военной подготовки и образования, в последние столетия Дом предпочел сконцентрироваться на дипломатических занятиях и искусстве управления государством. Его послы и арбитры выросли на выдающемся положении во многих конфликтах, выступая от имени Ландсраада и Императора с честью.

Дом Воллах также получает необычное политическое влияние из-за своей неопределенной связи с Сестрами Бене Гессерит. Принимая приглашение от тогдашнего барона фон Хуридан Воллах, Преподобные Матери перенесли свои школы в Дом, управляемое княжество Воллах IX, взяв под свой контроль планету путем некоторых непостижимой соглашения. Договоренность, похоже, пошла на пользу обеим сторонам, поскольку отношения между Домом и Сестрами по-прежнему глубоко переплетаются и по сей день.

Дом Моритани

Происходя из древнего ордена убийц, дом Моритани работал поколениями чтобы поулчить ее черную репутацию. Дом, пожалуй, получивший свою известность за разрушение Гиназа (союзники Атрейдесов и вечные соперники Моритани) в ходе молниеносной войны убийц на планете Грумман в 10166 году. Официально санкционированные текущим императором, Шаддамом IV, события, которые произошли, напомнили членам Ландсраада, что старые формы были далеки от мертвых.

Являясь бесспорным победителем Груммана, дом Моритани затем отступили в относительную безвестность еще раз, удовлетворив древнюю честь. По слухам, которые сохраняются, Дом инициировал широкое военное и материально наращивание в мире, возможно, усилия по восстановлению общественного порядка, или, возможно, для восстановления сил Моритани, потерянных во время войны. Другие слухи производятся шепотом, что Моритани возродили одну из древних школ Бхотани убийц, но пока эти слухи остаются неподтвержденными.

Дом Тсейда

Оказавшись в пылу Батлерианского джихада, религиозное население Сикана стало одним из самых ярких сторонников реакционного движения. Правовые виртуозы и религиозные фанатиками приветлт на Саннивеан инквизицию, которая угнетала планеты в течении бесчисленных поколений. Хотя в результате теократический режим потерял свои позиции в начале второго тысячелетия, это было в те века, которые сформировали большие правовые традиции Сикана.

Специализируясь во первых на Батлерианской структуре и императорское право, Академия Санниवास породила много дочерних школ в более поздних поколениях. С инквизицией в полную силу, юристы процветали на Сикане, и многие школы начали зарабатывать репутацию всей Империи. Но этого не было до смерти теократического режима, и только что взошедшего Дом Тсейда, которому способствовала Космическая Гильдия, начал торговать своими узкоспециализированными юридическими услугами для широкого круга имперских клиентов. Так Дом Санниवास (и его сторонники) снизился и во влиянии, и в популярности, «сепаратистские движения» во главе с дома Тсейда теперь начали действовать с увеличенной смелостью. Наемные адвокаты для представления других Великих Домов в Ландсраада и КХОАМ и судебных разбирательств, Дом Тсейда стойко поддерживает все свои юридические школы, зарабатывая в разной степени известность и богатства как только количество их побед стало нарастать.

Великие Школы

Века объединения не ограничиваются Великими Домами в одиночку. Пионерами в продолжающейся борьбе за человеческий потенциал - Бене Гессерит, Космическая Гильдия и другие так называемые Великие Школы - эволюционировала в течение этого периода в современные силы, которые известны в Империи. Из них всех, Сестры и Гильдия подверглись наиболее динамичными изменениями.

Для сестер, это означало значительное продвижение по нескольким направлениям. После столетий манипуляции, их программы разведения стали сложными и далеко идущими настолько, чтобы служить основанием своим собственным суб-школам. Десять тысячелетий в селекции и в генетическом руководстве прошли успешно, многие в высших кругах Сестер чувствовали, что они достигли близости к кульминации своих усилий, так называемый Квисатц Хадерах - сверх-существо Вселенной.

Как усиление и помощь в селекционных программах и политических программах, традиция воспитания женщин - членов и Великих, и Малых Домов также началась в это время.

Хотя Сестры могут показаться логичным учителем для молодых благородных женщин, темные цели за этими усилиями так и не были далеко от поверхности. Так Сестры все больше и больше контролируют молодых женщин, наиболее важных для своих экспериментов разведения, они были в состоянии ускорить шаги, необходимые для достижения своей конечной цели - создания и управления Квисатц Хадерахом, мужчину просвещенного, сверхсуществом, который может быть "во многих местах сразу."

Первые века после основания Гильдии также видели ускорение так называемого Шари-А проектов Миссонари Протектива. Посев Профетикус Паноплиа через тысячу тысяч примитивных миров, Сестры проложили путь ее агентам и представителям веков до любого взаимодействия, которое может произойти. Всегда смотря в будущее, Сестры подготовили сотни тысяч баз и миров в их распоряжение к концу десятого тысячелетия. Их влияние политики, мифов, и ритуалов оказалось действительно мощным.

В этот период Космическая Гильдия сохраняет быстрым темп как и Гессерит, и другие великие школы. С созданием Гильдбанка, фактическая монополия заказа на коммерческий транспорт и банки была завершена. Использование спайса как инструмент оценки, отделения Гильдбанка были созданы по всей Империи, став центрами, вокруг которого вращался денежный обмен.

Контроль за движением денежных средств Домов и торговли товарами сделало Гильдию первичным агентом КХОАМ и двойственная природа императорской коммерции и торговли, которая существует и сегодня началась не на шутку. В силу своей монополии на космические путешествия, у Гильдии была возможность обеспечить Гильдийский Мир через сочетание сборов, санкций и беспрецедентного экономического управления. Его агенты утвердили все новые санкционированные КХОАМ торговые пути и коммерческие графики, тем самым придав ему обширные знания и власть над всей междомовой торговлей.

Практика, известная как Гильдия Безопасности началась с принятием нового Договора Доставки, согласно которому никто, кроме представителей Гильдии не будет знать характер груза данного транспорта или личностей пассажиров. Великие Дома могут быть в состоянии открытой вендетты с соперником, и фрегаты от каждого Дома могут быть размещены рядом друг с другом в огромном трюме Лайнера Гильдии, без опаски нападения. В то время как Гильдия Безопасности остается необходимым контролем в новую эру коммерциализации мониторинга, его скрытый характер только служит загадкой Гильдии, что делает их гораздо более таинственным в глазах Великих Домов.

В настоящее

Нынешний политический климат в Империи, может быть описан как скрытое противостояние. С ростом популярности герцога Атрейдеса, Лето Первого, в Ландсрааде, другие дома начали создавать тайные союзы за кулисами. Харконнены мало скрывали их открытое презрение к Атрейдесам, также как Моритани. Дома Воллах и Тсейда, с их таинственной связью с Великой Школой, отступили на позиции наблюдения издалека. Дом Коррино был темной лошадкой в напряженной политической атмосфере, всем известно, что Шаддам IV, нынешний император, считает лидерство Атрейдеса среди Ландсраада как угрозу. Несмотря на это, действия Императорского Дома остаются неопределенными.

Учереждения империи

Один из основополагающих документов в долгой истории Империи, Великая Конвенция устанавливает руководящие принципы права для члена Дома Ландсраада. Рассмотрена как "универсальне перемирие" и создана в начале заседания Великого Дома вслед за джихадом, Конвенция находится в ведении трехсторонней полномочий: императора, Великих Домов Ландсраада, и Космической Гильдии. Конвенция также указывает строение и формирование компании Императорского КХОАМ, начальники развития и экономического инструмента и Император, и Великие Дома. Это не удивительно, что большинство современных ученых Императорского смотрят на этот документ как своего рода основу для воссоединения Империи. На его страницах можно найти социальные и культурные обычаи, которые будут направлять империю на протяжении более десяти тысяч лет.

Великая Конвенция

Основанная в годы после Великого восстания, Конвенция определяет права и обязанностей Домов, и устанавливает сложные иерархии и взаимоотношения, которые увековечивают Порядком Каст. Он также служит для того, чтобы официально учредить организацию Империи, выкладывая структуры Высший Совет Ландсраада, права наследования, а также Устав Канли.

Правила Конвенции были в первую очередь призваны свести к минимуму человеческие жертвы в период кровной мести или открытой войны Домов. Уполномоченный, в частности для предотвращения массовой бойни подобных тем, которые произошли во время джихада, каждая заповедь Конвенции начинается с "надо выполнять...". Первичной директивае Конвенции остается самое главное: никаких атомных операций не должно быть направлено против человеческих целей. Последствия нарушения Конвенции различаются в зависимости от тяжести правонарушения; такое наказание может варьироваться от санкционирования уничтожения Дома, согласием сленов Ландсраада, до потере права собственности, вкладов, или касты.

Устав Канли является той частью Великой Конвенции, конкретно касающейся вендетты между отдельными знатными людьми и членами их семей. Статьи поддерживают три различные формы для правового урегулирования таких споров - Переговоры Канли, формальные дуэли, и война убийц. Переговоры Канли остаются предпочтительным способом урегулирования; включая такие варианты, как брак, выкуп, политические заложники, и финансовые или юридические вознаграждения, таков результат переговоров в мирном урегулировании спора.

Формальные Дуэли и войны Убийц, редко встречаются в современной Империи, но все еще получают императорские санкции время от времени. Такие «открытые» формы вендетты в значительной степени говорят сами за себя. Формальные дуэли предусматривают личную борьбу между двумя членами Дома; такая борьба обычно заканчивается смертью одного из участников. Войны Убийц влекут за собой согласованные усилия в течение долгого времени, чтобы уничтожить всех члены отдельного Дома вместо формализованных кодексов и конвенции. Почти никаких действий с участием атомного оружия не разрешается Уставом Канли.

Совет Ландсраада

Высший Совет Ландсраада остается основным руководящим органом Империи. Совет состоит из членов и делегатов от каждого Великого Дома, каждый из которых остается формально обязан подчиняться указам и законам, установленным Великой Конвенцией. С Императором Падишахом во главе, Совет вводит резолюции, обходится без помощи и других источников финансирования, инициирует Императорские программы и проекты, и выслушивает жалобы от своих членов. Хотя император не обязан подчиняться решениям Совета, значительная сила Ландсраада в современном Империиума означает, что он, как правило, действуют в соответствии с пожеланиями этого органа.

Членство в Ландсрааде предполагает многочисленные привелегии. Член Дома получает право голоса на референдумах Империи, прямой голос в имперском деле, а также постоянную поддержку в форме дипломатических, правовых, военных, или экономических делах. В свою очередь, член Дома должен соблюдать решения Ландсраада и его представителей, сохраняя свои дела и военные силы в покорности Великой Конвенции, Гильдии Мира и Уставе Канли. Они также должны обеспечить финансовую и кадровую поддержку императора.

В дополнение к правовой и политической сложности на работе под поверхностью структуры Ландсраада, Гильдия Мира налагает дополнительные ограничения на экономические войны между Домами.

Так как весь военный транспорт доставляется Гильдией, она может эффективно остановить кампанию до ее начала. Гильдия Мира также с санкции Космической Гильдии использует финансовые средства сдерживания дабы подавить Дом выскочку, сдерживающие действия включают в себя запрет доставки транспорта, обширное коммерческое эмбарго и конфискации материалов или назначение грабительских цен.

Великая Конвенция препятствует любому Дому какие-либо карательные действия против Гильдии; Тапайл сама по себе защищена Гильдией Мира. Хотя его местонахождение остается тщательно охраняемой тайной, ни один Дом не посмеет выступить против Гильдии родного мира. Его святость неприкосновенна. В то время как Гильдия редко вовлекается непосредственно в такие вопросы, ее окончательное решение остается загадкой для Дома и запрет Гильдии может разрушить Дом вернее, чем вражеские войска.

КХОАМ

Учрежденная Великой Конвенцией как Императорский финансовый резерв, КХОАМ (аббревиатура Комбайн Хонет Обер Адванмер Меркантилес) компания также выступает в качестве основной корпорации развития в Империи. С офисами, а также представителями почти в каждом мире и аванпостах, КХОАМ и его бесчисленные дочерние предприятия проникают в повседневную жизнь каждого Императорского гражданина. Так как она находится под контролем императора и Великих Домов (с Гильдией и Бене Гессерит как партнеров втихую), интересы КХОАМ распространяются на все мыслимые области производства, исследований и развития. От газовых шахт Авары, до дикой природы на Эказе, от нефтехимии на Гьеди Прайм, до биологических препаратов взрощенных на Тлейлаксе, знамя КХОАМ является вездесущим символом и несет всеобъемлющий характер императорской власти.

Контроль и влияние КХОАМ пронизывает Императорскую торговлю и производства. Представителей КХОАМ можно найти в каждом мире Известной Вселенной, контролирующих средства производства и самл производство на тысячах миров. Эти представители отвечают за осуществление и установление квот на добычу, сбор десятины, долгов и сборов компании, поддержание торгового баланса в назначенных районах и поддержки или возбуждении официальных санкций, запретов или эмбарго. Так как они получают свою власть непосредственно от правления компании, такие агенты считаются неприкасаемыми вне пределов интересов.

Большинство Великих Домов контролирует небольшие интересы в Корпорации КХОАМ, Император и небольшая горстка сильных Домов сохраняет контрольный пакет акций. Совет директоров КХОАМ держит экономическую судьбу Вселенной в своих руках, и решения Правления отражаются во всей Известной вселенной, диктуя судьбы целых планет. Великие Дома, в том числе Императорский Дом, контролируют около 60% КХОАМ, дополнительные 6% держат различные Малые Дома и окончательные 34% контролируется несколькими тихими партнерами (в том числе Бене Гессерит и Космической Гильдией).

Директора КХОАМ пользуются огромной властью, и места в совете КХОАМ остаются одним из самых желанных императорских назначений для любого Великого Дома. Эти места распределяются в зависимости от владения КХОАМ, и в любое время Совет представляет значительную часть общих активов компании, контролируемых Домом.

С фактической монополией компании на спайс-меланж, среди всего прочего, эта власть служит значительным противовесом огромному влиянию, оказываемому Космической Гильдией и ее Гильдбанку. Сложные отношения между этими двумя имперскими экономическими державами требуют сотрудничества там, где мог бы быть только конфликт.

Торговля в Империи

В современной Империи, межпланетная и межзвездная торговля и вновь стала обычным явлением. Контролируемая экономика Империи делает массовый обмен товарами и услугами простыс действием, если нет никаких подводхов. Большинство Великих Домов стали постоянными участниками коммерческой и торговой жизни Империи. Великая Конвенция и устав компании КХОАМ изложили общие параметры для такой торговли, регулирующие определенные виды торговли товарами (оружие, техника, наркотики и т.д.), создание стандартных ставок транспорта находятся в Гильзийском Договоре Доставки, и, как правило мониторинг широкого обмена товарами и услугами в пределах Империи.

Некоторые Дома несут ответственность за регулирование на собственных планетарнх рынках определенных товаров, которые товары считаются приемлемыми Гильдией или КХОАМ, но могут быть запрещены Домом или планетарным Сиссельраадом на общем планетарном или межзвездном рынке. Кроме того, на некоторые товары отечественного производства миров могут быть запрещены КХОАМом, но по-прежнему считться законными в отечественных или общесистемных рынках. Очевидно, что такие товары не могут быть законно вывезены за пределы системы Гильдией.

Растущая контрабандная торговля стала характерной чертой во многих системах, в новоявленной Империи. Такие предприятия черного рынка в целом сконцентрированы на планетарный или общесистемной

коммерции, предпочитая это, дабы избежать дополнительного внимания и трудностей, связанных с Космической Гильдией.

Эти организации не соблюдают никаких законов, и наиболее открыто бросают вызов как уставу КХОАма, так и любому локальному или внутреннему правовому органу. Ходят слухи, что некоторые из этих смелых контрабандистов делают перевозки с Гильдией, но такие слухи не получили подтверждений. Утвержденной единицей обмена в Империи остается Соляри, или соль. Ранее основанные на стандартных драгоценных металлах, с момента создания Гильдии банка, впоследствии Соляри были оценены в соответствии с текущей ценой спайса, в обменинках Имперского КХОАМ. Это создает довольно уникальную систему сдержек и противовесов, с Гильдией, контролирующей фактическую оценку валюты, и Великих Домов вместе с Императорским контролем цены на спайс. Если в превосходстве Арракиса были когда-либо сомнения, то в связи с обнаружением спайса, все изменилось, когда он стал де-факто основой оценки валюты Империи.

На обменниках КХОАМ и в валютных ГильдБанках, акции, чеки и ваучеры переходят из рук в руки ежедневно, что составляет миллиарды солярей в финансовой торговле. В иностранных обществах и захолустной империи, твердая валюта остается на выбор правительства. В некоторых мирах, Дома и торговцы все еще сохраняют бартерную систему, обменивая товары и услуги в соответствии с принятой стоимостью сольфейс (или Соляри номинальной стоимости, если известно). Хотя торговля и коммерция сделали распространенными в этих веках Гильдию транспорта и связи, мертвая хватка, которой пользуются КХОАМ и Гильдия за спайс гарантирует, что современные предприятия, совсем не бесплатны. Большинство маршрутов и сделок, рассматриваются КХОАМ или представителями Гильдии, и предприимчивые торговцы или Дома должны удовлетворять их приличной суммой ради получения того, что хочется.

Стандартный Имперский Календарь

Летоисчисление, используемое для официальных целей всей Империи работало с 5000 года. Его основой является время, за которое Кайтейн совершает один оборот вокруг своей главной оси: 360 дней и 3,56 секунды. Единицы измерения: 60 стандартных секунд в стандартной минуте; 60 стандартных минут в стандартном часе; 24 стандартных часов стандартном дне, 6 дней в стандартной неделе; 5 стандартных недель в стандартном месяце; 12 стандартных месяцев в стандартном году.

Когда Дом Коррино перенесли столицу с Салузы Секундус на Кайтейн в 1487 году, императоры уже знали, что они переходят не только в гораздо более приятный мир, но и на более стабильную и обычную планету.

Поговорка "Вам не нужно наблюдать за Кайтейном" была вдвойне

знаменательной: она означает не только более неторопливый темп планеты, но и простоту учета времени естественным путем.

Альман Коррино, император, следуя древнему обычаю, по прибытии на Кайтейн, поделил природных день на двадцать четыре части, эти части, на шестьдесят, и слудующие снова на шестьдесят. Они сохранили условные названия: часы, минуты и секунды, хотя Кайтенианский час, например, отличался от Салузианского часа (также, как это оказалось больше или меньше "часа" в большинстве обитаемых миров).

Прокламации, указы, бюллетени, и тому подобное, требующие датировки и сохранения - после даты, основанной на времени Кайтейна, обычно писалось, например, "выдано в семнадцатый день, четвертый месяц, десятый год Салузы VII." Только у Космической Гильдии была постоянная необходимость ссылаться на местные даты одной планеты на на дату другой, и они использовали свой собственный метод - импульсы обычных Волн Хольцмана, направленные на мейлдропы, брали как стандарт, по которому сравнивали местное время. Вне Гильдии, те, кому нужно было соотносить день, месяц и год одной планеты к другой: агенты, купцы, путешественники, должны были зависеть от Хронологических Таблиц, или там, где это необходимо было периодически (как в КХОАМ), возлагать эту обязанность на Ментатов. В течение тысяч лет, местное время служат местным потребностям, а Кайтенианский Календарь служит бюрократическим нуждам.

Хронология важных событий человеческой истории

До Гильдии

19000-16500	Ранние цивилизации на Терре
16500	Александр создает Первую Империю.
16400-16000	Римская Империя растет и покоряет весь известный мир, за исключением Китая, который сопротивляется до 14400.
15800	Императорский Трон перенесен в Византию отступая от провинциальных восстаний и незначительной священной войны
14700-14608	ВЕЛИКАЯ БОРЬБА, Века без императора
14608	Обнаружение Америки позволяет Мадриду получить статус Императорского Трона.
14512	БИТВА АНГЛИЧАННЕЛА, Императорский Трон передвинулся от Мадрида в Лондон.
14500-14200	ЗОЛОТЫЙ ВЕК ИЗОБРЕТЕНИЙ: Разработка радио, телевидения, атомной энергии, ракетостроения, генетики и компьютеров.
14255	Первая демонстрация атомного оружия. Трон Империи Передвинулся в Вашингтон.
14100-13600	МАЛАЯ ДИАСПОРА: Солнечная система колонизирована, и население Терры конечным счете превосходит 20:1.
13402	Церера получает Имперский Трон после разрушения метеором Терры.
13402-13399	СПАСЕНИЕ СОКРОВИЩ с Терры.
13360	Терра восстановлена и является (Имперским указом) парком.
13004	АНТИГРАВИТАЦИОННЫЙ ЭФФЕКТ обнаружен.
12200	ИМПЕРИЯ ДЕСЯТИ МИРОВ. Связь становится усложнена.
11200	ИМПЕРИЯ ТЫСЯЧ МИРОВ (империя только по названию, в связи с рассредоточением, имперских сил просто не может существовать).
11105	ВЕКА ПРЕТЕНДЕНТОВ начинается когда восстание разрушает Цереру и Имперский Трон перестает существовать.
11100-7562	ВЕКА ДЕСЯТИ ТЫСЯЧ ИМПЕРАТОРОВ (иногда называется Великие Темные Века).
7593	И.В. Хольцман родился на Лиеско II.
7565	Хольцман стал инвалидом и киборгом
7562	Хольцман открывает "волновой эффект" природы антигравитационного устройства.
7556	Хольцман серьезно поврежден и выброшен на орбиту кометы. Связь с ним потеряна.
7562-5022	ВОИНЫ ВОССОЕДИНЕНИЯ, последующее непосредственное общение стало возможным благодаря Эффекту Хольцмана
5022	ИМПЕРИЯ ДЕСЯТИ ТЫСЯЧ МИРОВ объединена Ладиславом Великолепным.
5022-3678	Первая золотая эра
3632	Хольцман появляется на Лиеско, и представляет теорию конструкции ЗАЩИТНЫХ ЩИТОВ.
3678	КРЕМНИЕВАЯ ЧУМА: "Смерть Машинам."
3678-2000	МАЛЫЕ ТЕМНЫЕ ВЕКА, заканчиваются разработкой устойчивых к чуме проводников.
2000-1800	ВОЗВРАЩЕНИЕ КОМПЬЮТЕРОВ (иногда называемые "Второе Воссоединение").
1970	Хольцман появляется снова и представляет ЕДИНУЮ ТЕОРИЮ
1800-400	ВТОРАЯ ЗОЛОТАЯ ЭРА. Происходит около сик первых погромов компьютеров.
711-200	Напряженность между программщиками и человеколюбями нарастает, эти разлады использует Жеанн Батлер.
200-108	БАТЛЕРИАНСКИЙ ДЖИХАД
108	Хольцман возвращается и уничтожается войсками Джихада.
с. 100	Икс, отказывается от Джихада, во главе с Аврелией Венпорт, открывает Тупайл, Планету(ы)-Святылище.
88	БИТВА ПРИ КОРРИНЕ.
86	ОСНОВАНИЕ ДОМА АТРЕЙДЕС когда Дмитрий Атрейдед назначается бароном Танталоса в награду за помощь при Коррино.
84	Совершается путешествие со спайсом в под-пространстве Нормой Кенвой.
12 BG – 70 AG	Правление САУДИРА I, "Великого."
10	Корпус Люминис Праенунтиантис (будущая Космическая Гильдия) Начинает переговоры с Империей.
10-5	ВЕЛИКИЙ ФИНАНСОВЫЙ СИНОД на Азариуме IV, Создается КХОАМ.
0	ЛЪВИНЫЙ ТРОН, КОСМИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ, и КХОАМ (как рука Ландсраада) объединяется, чтобы определить форму человеческого общества на следующие десять тысяч лет.

После Гильдии

123-184	Правление НЕГАРЫ II.
207	Томас Атрейдед поддерживает Эльруда II, становится герцогом Джауды.
337	ВЕЛИКАЯ КОНВЕНЦИЯ подписана.
1487	Коррино переносят Императорский Трон на Кайтейн.
2800	Эльруд V отдает Поритрин, третью планету Эпсилон Апандж, Дому Марос. Сиридар барон Чарльз Микаррол, губернатор Терры, посылает м млн. ДЗЕНСУННИ на Поритрин, начинается Дзенсуннийское Переселение.
4492	Поритрин отдан Дому Алексин, и Сардукары посланы удалить Дзенсунни, отправившие п млн. на БЕЛА ТЕГЕЙЗЕ и п млн. на Салузу Секундус.
5122	Первые Лицевые Танцоры появляются как актеры при дворе Коррин XIV.
5295	Езар VII удаляет Дзенсунни с Сализы Секундус, отправляя их на Ишии, вторую планету Беты Тайгри.
6049	Дзенсунни на Бела Тегейзе переселены снова, отснвная часть отправлена на ГАРМОНТЕП, оставшиеся на РОССАК, пятую планету Альцер Минора.
с. 6600	Саяддина на Россаке открывает рстение, которое открывает "внутренние голоса."
с. 6800	Гармонтеп, спутник Дельты Павонис, уничтожен по неизвестным причинам.
7193	Дзенсунни на Россаке покупают билеты на АРРАКИС у Космической Гильдии. В это время все Дзенсунни с Ишии и Россака достигли Арракиса.
8711	Семья Атрейдедс награждена Сиридао-герцогством КАЛАДАН.
9846	Изобретение УБИЙЦЫ-ОХОТНИКА.
с. 10000	Изобретение Дистрансво на Иксе.
10092	Открыт процесс получения Семуты (наркотик).
10110	Дом Харюннен получает Арракис.
10140	Родился ЛЕТО АТРЕЙДЕС (Герцог Лето I).
10154	Родилась Леди Джессика.
10155-10165	Гурни Хеллек раб Харконеннов на Гьеди Прайм.
10158	Родился Дункан Айдахо (человек).
10175	Родился Пол Атрейдед.
10179	Первая успешная имплантация дистрансов человеку.
10190-91	Дом Атрейдедс переместился на Арракис.
10191	Сардукары атаковали Арракис и убили герцога Лето; Пол и Джессика отправились в утсыню к ФРИМЕНАМ.
10193	Родилась Алия Атрейдед.
10196	Пол восстанавливает контроль над Арракисом и монополию на спайс.
10196-10208	Шаддам IV отрывается от престола; Пол становится Императором.
10204	ДЖИХАД ПОЛА МУАДДИБАРАUL MUAD'DIB's JIHAD.
10208	Граф Далак умирает подозрительной смертью при крушении орнитоптера; Фамилия Фарадина меняется на Коррино.
10209	Гхола (Дункан-10208) создан и представлен Полу.
10210	Родились Лето II и Ганима. Чани умирает. Пол отправляется в пустыню и Алия становится регентом.
10218	Алия ликвидирует ФЕДАЙКИН, Отряд смерти Пола.
10219	Дункан-10208 доставляет Леди Джесике в Дом Коррино.
10246	Лето II восходит на трон.
10271	Родился Харк аль Харба.
10941	Восстание Фрименов подавлено и их лидер Дункан-10235 убит.
11745	Дункан-10895 открывает ритуал Сиянок.
12335	Орден Ментатов подавляется Лето II.
12725	Казнь ДЕСЯТИ ИСТОРИКОВ.
13724	Фестивальный Город ООН построен по планам Дункана-12720.
14702	Смерть Лето II, БОГА, ИСПЕРАТОРА.
15525	Обнаружены Руины Кромптона.
15540	Обнаружение КЛАДА РАКИСА.
	Публикация ЭНЦИКЛОПЕДИИ ДЮНЫ.

Compiled by W.D.I. and W.E.M.

Основы

Начало это очень сложное время... С этими словами, Фрэнк Герберт создал нечто эпичное, что до сих пор приводит в восторг читателей по сей день. Смесь космической фантастики, приключений, и мифологии, бесчисленные читатели рады узнать о приключениях молодого Пола Атрейде от столкновения с Гом Джаббаром, до решений, принятых в глубокой пустыне. Сколько из нас представляют себя призывающими великого Шай-Хулуда, оседлав его против порочных Харконненов.

С Дюной: Сны о дожде, вы можете испытать эту эпическую сагу в целом по-новому. Представьте себя в роли дворянина Великого Дома или фрименом в борьбе с Харконненоми, одаренным ментатом или хитрой Бене Гессерит. Неважно хотите ли вы играть, или водить в качестве Гейммастера, эта книга является паспортом в футуристическую Вселенную Империи Дюны.

Известная Вселенная

Вселенная Дюны огромна. Более миллиарда звездных систем входят в известные границы космоса, предлагая бесчисленные возможности для интересов, тайн, и опасностей. Хотя люди распространены по всему известному космосу, другие виды можно найти повсюду. В этой Вселенной, многие миры имеют общую Историю, которая простирается тысячи лет в прошлое. Универсальное правительство Империи поддерживает порядок сверхсветовым скоростям путешествий, предоставляемые Космической Гильдией. Из-за того, что "под-пространство" делает огромные расстояния между

звездами незначительными, торговля, коммерция и культуры свободно смешиваются как в основных регионах так и во Внешнем Кольце.

Основная Механика

Дюна: Мечты о дожде использует основную механику, чтобы выполнить все действия. Это основное игровое правило позволяет играть быстро и интуитивно. Когда вы хотите выполнить действие, которое имеет шанс провала, вы бросаете 20 гранный кубик (или d20). Чтобы определить было ли действие успешно (атака, использование умения или способности или попытка предотвратить нечто вредное вашему персонажу) вы делаете это:

- бросаем d20.
- добавляем все подходящие модификаторы.
- сравниваем результат со сложностью.

Если результат равен или больше сложности (установленному GMом или указанным в правилах), вы прорулили. Броски получаются в таком формате:

[#] тип дайса [+/- модификаторы]

Пример: 3d6+2 означает: "Бросаем 3 шестигранных дайса. Складываем результаты трех дайсов вместе. Прибавляем 2."

Основная система разрешения задач

Эти правила устанавливают стандарты системы в определении успеха или провала поставленной задачи. Система такова:

d20 + Модификаторы vs. Сложность

Модификаторы и Сложность определяются типом задачи. Если результат броска d20 + Модификаторы равен или больше Сложности, проверка успешна. Любые другие результаты - провал. "Натуральная 20" на кубике НЕ АВТОМАТИЧЕСКИЙ УСПЕХ. "Натуральная 1" на броске НЕ АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ, до тех пор, пока правила не скажут иное.

Округление

В основном, если цифра получается дробная, округление идет вниз, даже если дробь равна половине или больше.

Исключение: Некоторые броски, такие как ущерб и хиты, имеют результат минимум 1.

Умножение

Иногда особое правило говорит умножить число или бросок.

Когда вы умножаете одним множителем, умножайте нормально. Когда два или более множителей, складывайте их в один множитель, вычитая из каждого добавляемого множителя 1. Напрмер удвоение (x2) и удвоение (x2) прикладываемые к одному числу будет утроением (x3, because 2 + 1 = 3).

Гейммастер

Когда вы играете в Дюну-Сны о дожде, вы участвуете в интерактивной истории. Игроки берут роли уникальных персонажей, называемых героями. Один игрок работает как Гейммастер—сочетает в себе режиссера, рассказчика и судьи.

ГМ описывает ситуации, спрашивает игроков, что их персонажи хотят сделать, рассказывает о реакции на эти действия согласно правилам игры.. ГМ настраивает каждую сцену, сохраняя ход истории и берет на себя роли оппонентов и других персонажей, с которыми сталкиваются герои игроков.в течение приключения. Если Вы ГМ, Вам нужно прочитать все разделы этой книги, но Вам не нужно запоминать это все, но Вам нужны идеи, чтобы начать игру.

Герои

Если вы игрок, вы берете роль героя - одного из "звезд" Саги Дюны, другие игроки и ГМ должны помогать развитию.

Вы создаете своего персонажа с помощью игровых правил, следующих ниже, опираясь на свое видение типа героя, которым Вы хотите играть. Когда ваш персонаж участвует в приключениях, он или она получает очки опыта (XP) которые помогают ему или ей расти и становиться более сильным.

Класс

Класс представляет путь жизни, избранный персонажем. Он служит как точка отсчета, чтобы помочь вам описать своего героя, зацепка, при помощи которой вы можете определить личность персонажа, его умения и другие способности. Считайте что класс это профессия. Вы можете строить своего героя на этой профессии, смотреть как он улучшает способности, и вы можете даже взять другой класс, если вы считаете, что он поможет в раскрытии вашего персонажа.

Уровень

Уровень показывает продвижение персонажа и значение его мощности. Первоуровневый персонаж, к примеру, не такой мощный как персонаж пятого уровня.

Персонажи обычно начинают с первого уровня и получают дополнительные уровни в течение приключений. Получение нового уровня предоставляет персонажу важную статистику, такую как базовый бонус атаки, число атак, спасброски, бонусы на защиту и очки жизни.

Параметры

Каждый персонаж имеет шесть параметров, представляющих базовые силы и слабости. Эти параметры—Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, and Charisma—влияют на все, что герой делает, от драки до использования умений.

Средний параметр равен 10 или 11. Параметры выше дают персонажу бонусы, меньшие параметры дают штраф. Когда вы создаете своего персонажа, вам стоит поставить параметр повыше там, где он требуется выбранному классу.

Живучесть и очки ранений

Каждый персонаж может выдержать определенное количество ущерба, перед тем как устанет, упадет без сознания или умрет. Эту способность выдерживать ущерб и сохранять боеспособность представляет живучесть и очки ранений. Очки живучести представляют способность персонажа поворачивать смертельные атаки в скользкие удары или почти промахи. Только некоторые персонажи (включая всех героев) имеют очки живучести. Когда персонаж получает ущерб, вначале снимаются его очки живучести.

Это представляет потерю энергии при ударах, при которых персонаж устает, но это не прямой физический ущерб. Когда очки живучести заканчиваются, полученный ущерб начинает уменьшать очки ранений персонажа.

Очки ранений представляют какое количество физического ущерба персонаж может пережить, перед тем как умрет. Ущерб снимает очки ранений только тогда, когда закончились очки живучести или когда пришелся критический удар.

Класс персонажа и уровень определяют число очков живучести, и это число увеличивается (как минимум на 1) с каждым полученным уровнем. Очки ранений персонажа равны значению его Конституции. Они не увеличиваются с повышением уровня, но могут повышаться особенностями класса или фитами.

Умения и Фиты

Умения показывают как хорошо персонаж может выполнить некое действие вне битвы. Все персонажи имеют широкий выбор из почти всех умений, игра только определяет насколько хорошо персонаж что-то умеет и как он может поступить в различных ситуациях. Умения измеряются в рангах, которые представляют сколько персонаж потратил на тренировку этого умения. Каждый ранг добавляет +1 к проверке (броску) который вы делаете при использовании умения. Посмотрите описание классов в Главе третьей, для того чтобы понять какие умения принадлежат какому классу. Все описания умений вы можете найти в Четвертой Главе. Фиты это особенности, которые предоставляют персонажам новые способности или улучшения. Все персонажи начинают по крайней мере с двумя фитами, однако некоторые классы и темплейты Домов предоставляют дополнительные фиты. Посмотрите Главу Пять, если хотите увидеть список фитов.

Процесс игры

Это описание дает вам достаточное понимание как работает эта игра. Главы, следующие дальше раскрывают эти простые концепты.

ВАЖНО! Вам не нужно запоминать содержание этой книги чтобы играть. Это игра, а не домашнее задание. Как только поняли основу, сразу начинайте играть! Используйте эту книгу как руководство во время игры. Содержание и индексы должны помочь легко найти то, что нужно. Когда сомневаетесь, плюньте и продолжите играть и получать удовольствие. Всегда можно найти потерянное правило после игры, но помните, не стоит нарушать процесс игры ненужными деталями.

Броски дайса

Мы уже объяснили простое правило, которое есть в игре - бросаем d20, добавляем модификаторы и стараемся получить результат равный или больше чем сложность. Когда ваш персонаж пытается сделать что-либо, ГМ просит вас бросить d20.

ВАЖНО! Не всякое действие требует броска дайса. Бросайте дайсы во время битв или друних игровых ситуациях, когда вы сомневаетесь в успехе действия. d20 используется для определения результатов в битве и использования умения, проверки параметров и сбросов. Другими словами d20 определяет успешно ли действие или нет.

Другие дайсы (d4, d6, d8, 10, and d12) используются для определения что именно случится после вашего успеха. Обычно другие дайсы используются после совершенной успешной атаки, чтобы определить как много ущерба нанесла эта атака.

Игровая сессия

В Дюне ГМ и Игроки собираются вместе, чтобы рассказать историю во время игры. Мы называем такие созданные группы "приключенцы." Приключения Дюны содержат много действия, много возможностей для боя, крутых злодеев, эпических завязок, хитрых махинаций и чувства интересности и величия.

Обычно игра состоит из приключений, отражающих эпизоды из киносаги. Одно приключение может уложиться в одну игровую сессию, другая может растянуться через несколько игровых вечеров. Сессия может продолжаться так долго, сколько вам комфортно играть, от короткой в час и до двенадцатичасового марафона. Большинство групп собираются вместе и играют двух, до четырех часов за один раз. Игра может быть остановлена в любой момент времени, и возобновлена когда игроки соберутся снова вместе.

Каждое приключение состоит из взаимосвязанных сцен. Сцена может содержать какой-либо вызов возможностям персонажей или ролевое событие или может быть даже битва. Когда нет битвы, игра выглядит вполне обычно. ГМ описывает сцену и спрашивает игроков, что их персонажи делают. Когда наступает время для драки, игра становится более упорядоченной и действия проводятся по раундам.

Что персонажи могут делать

Персонаж может попробовать сделать все что можно представить, так чтобы оно списывалось в сцену, которую описал ГМ. в зависимости от ситуации, ваш персонаж может хотеть:

Подслушивать у двери, исследовать местность, общаться с Ментатом, обмениваться в продавцом воды, угрожать бандуге, поговорить с союзником, поискать зацепку, соврать служащему, почтить вещь, покататься на песчаном черве, спрятаться за стенку, атаковать оппонента.

Персонажи выполняют все это делая проверку умения, проверку параметра или бросок атаки. Несмотря на то, что правила этих бросков соответствуют основной механике, каждый тип броска используется для разных целей.

Проверка умений

Чтобы сделать проверку умения, бросайте d20 и добавляйте модификатор умения для этого умения. Сравните результат с Классом сложности (Difficulty Class (DC)) для этой задачи. Класс сложности может быть определен в описании умения, установлен ГМом, или сравнивается в результате проверки умения другого персонажа.

Непротивопоставляемые проверки: Непротивопоставляемые проверки умения зависят только от действий вашего персонажа.

Например, карабкаться по цепи, чтобы забраться на груз на корабле зависит только от умения вашего персонажа и немного от удачи, таким образом проверка Лазания сравнивается со сложностью, написанной в умении или установленной ГМом. Если результат равен или больше класса сложности, попытка успешна.

Противопоставляемые броски: Противопоставляемые броски происходят, когда другой персонаж активно пытается предотвратить успех вашего персонажа в определенном задании.

Классом сложности (DC) для противопоставляемой проверки является результат проверки умения противника.

Проверка оппонента может быть тем же умением, что и вы использовали, или другим умением, смотря что будет значиться в описании вашего умения. Персонаж с большим результатом проверки преуспевает в действии, в то время как персонаж с меньшим результатом проваливается. В случае ничьи, проверка делается еще раз, и так до тех пор, пока не определится победитель. Например, если ваш персонаж прячется от противника, ваша проверка Скрытности противопоставляется проверке Наблюдательности оппонента. Если ваш результат выше, ваш персонаж успешно прячется и ваш оппонент ничего не замечает. Если ваш результат ниже, оппонент замечает вас и ваша попытка спрятаться проваливается.

Проверка Параметров

Проверка параметров используется, когда персонаж не имеет рангов в нужном умении и пытается использовать это умение без тренировки.

Например, если ваш персонаж хочет обмануть стражу Дома, но не имеет ни одного ранга в умении Блеф, ГМ просит сделать проверку Харизмы (параметр, связанный с умением Блеф).

Проверка параметра также используется для определения успеха там, где нет применяемых умений. Помытка сдвинуть тяжелый контейнер с грузом, к примеру, требует проверки Силы. Чтобы сделать проверку параметра, бросьте d20 и добавьте модификатор параметра персонажа.

В Дюне метрическая система

	Multiply By	Standard
Millimeters	0.04	Inches
Centimeters	0.4	Inches
Meters	3.3	Feet
Kilometers	0.62	Miles
Kilograms	2.2	Pounds
Liters	0.26	Gallons
Square meters	1.2	Square yards
Square kilometers	0.4	Square miles
Metric tons	1.1	Short tons

Если результат равен или больше DC задачи, проверка успешна.

Броски Атаки

Чтобы атаковать оппонента, бросайте d20 и добавляйте бонус атаки вашего персонажа. Если результат равен или больше Защиты оппонента, атака успешна.

На успешную атаку вы делаете бросок, определяющий сколько урона ваша атака нанесла противнику. Бросайте тип дайса, указанный к используемому оружию и добавляйте все модификаторы которые нужно.

Например, если ваш персонаж использует лазер, успешная атака делает 3d6 очков урона противнику. Если ваш персонаж использует кинжал, успешная атака делает 1d6 очков урона, плюс модификатор Силы.

Урон сначала уменьшает очки живучести. Затем когда они кончатся, любой лишний урон начинает уменьшать очки ранений.

Критический удар (потенциальный результат на броске атаки - зависит от типа оружия) пропускает очки живучести и персонаж получает удар напрямую в очки ранений. Атака может вызвать критическое попадание, если на броске выпала натуральная 20 (или для некоторого оружия 19 и 20). Этот результат представляет критическую угрозу. Затем атакующий делает второй бросок атаки, чтобы подтвердить критическое попадание. Если второй бросок атаки успешен, критическое попадание подтверждено и урон записывается напрямую в очки ранений. Посмотрите Главу Семь и Восемь для разъяснения деталей.

ВАЖНО! Существует два типа атак в игре. Дальняя атака использует оружие, которое поражает противника на расстоянии, такие как лазер или дробикомет. Ближняя атака использует оружие, которое поражает противника вблизи, такое как кинжал, нож, удавка или свои собственные кулаки. Ваш персонаж может иметь разные модификаторы атаки для каждой из этих атак.

Боевой раунд

Большинство времени игра идет в нормальном режиме. ГМ описывает сцену, игроки по очереди описывают что делают их персонажи. Когда ситуация требует, ГМ просит игроков делать броски (проверку умений или параметров) чтобы определить результат действия персонажей. Но когда сцена превращается в боевую, используется система боевых раундов.

В боевом раунде каждый персонаж что-то делает. Раунд представляет собой (грубо) 6 секунд в игровом мире, независимо от того, сколько времени затратили игроки для завершения раунда.

В начале битвы, каждый игрок делает проверку инициативы для своего персонажа и ГМ делает проверки инициативы для их противников. Персонаж с наивысшим результатом действует первым, следом идут персонажи в порядке убывания инициативы. Этот порядок игры используется к каждому раунду, пока битва не закончится. Когда приходит ваша очередь действовать, вы сообщаете, что конкретно ваш персонаж будет делать в этом раунде.

Есть четыре типа действий: атака, перемещение, действие полной атаки, свободное действие. В раунде вы можете сделать одну из следующих вещей (но посмотрите Главу Восемь для дополнительной информации):

- Атака и перемещение.
- Перемещение и атака.
- Перемещение и еще раз перемещение.
- Осуществление действия на полный раунд (full-round action).

Действия атаки

Действие атаки позволяет вам делать что-нибудь. Вы можете сделать атаку, использовать умение или фит (исключая те умения и фиты, которые требуют full-round action), или выполнить какие-либо равноценные действия. Вы можете атаковать и переместиться - в любом порядке в течение боевого раунда.

Действие перемещения

Действие перемещения позволяет вам переместиться на дистанцию, эквивалентную вашей скорости в раунд или выполнить эквивалентное действие. Эквивалентные действия включают в себя лазание, вытаскивание или перезарядка оружия, открывание двери, подборание вещи. Вы можете переместиться и атаковать - в любом порядке в течение боевого раунда.

Как альтернатива, вы можете осуществить два действия перемещения в раунде, используя второе действие перемещения вместо действия атаки.

Действие на весь раунд (Full-Round Actions)

Full-round action забирает все действия в этом раунде. Атаковать больше одного раза (если ваш уровень позволяет сделать это) или использовать умение или фит, которые требуют полного раунда для выполнения.

Свободные действия

Свободные действия практически не занимают времени. Относительно времени раунда эти действия настолько незначительны, что решено делать их нахалыву. Говорить с союзником или противником, бросить вещь, активировать вещь, это все примеры свободных действий. Вы можете осуществлять свободные действия в дополнение к остальным действиям в раунде, однако ГМ может наложить ограничение на количество этих свободных действий в раунд.

Реакции

Некоторые проверки умений вызывают немедленный отклик на событие. ГМ говорит, какую реакцию вызвало действие, в зависимости от ситуации. Реакция не занимает времени и не считается действием.

Очки действия

Очки действия, предоставляемые персонажам, существенно меняют игровой процесс. Персонаж всегда имеет ограниченное количество очков действий, и поскольку персонаж восстанавливает их только при получении нового уровня, персонаж должен использовать их очень мудро. Персонаж может потратить 1 очко действия на следующие вещи:

- Изменить один бросок d20, использованный для атаки, проверки умения, проверки параметра или спасбросок.
- Использовать талант класса или способность класса в течении высшего хода, на которые тратится 1 очко действия.

Когда персонаж тратит 1 очко действия чтобы изменить бросок d20, прибавляйте 1d6 к результату броска d20, чтобы достичь или превысить сложность. Персонаж должен объявить использование 1 очка действия для изменения броска d20 после того, как бросок сделан, но до того, как ГМ объявил успешно это действие или нет. Вы не можете использовать очко действия на проверку умения или проверку параметра, когда берете 10 или берете 20.

Когда персонаж тратит 1 очко действия для использования способности класса, он получает пользу от способности, но не бросает d6. В этом случае, очко действия не является бонусом к броску d20.

Персонаж может потратить только 1 очко действия в раунд. Если персонаж тратит очко для использования способности класса, он не может потратить еще одно в том же раунде чтобы увеличить бросок, и наоборот.

В зависимости от уровня персонажа, он может быть способен бросать больше, чем один d6, когда тратит 1 очко действия. Если персонаж так делает, добавляйте максимальный результат на дайсе, и игнорируйте остальные дайсы.

Action Point Dice Rolled	
1st – 7th	1d6
8th – 14th	2d6
15th – 20th	3d6

Что же дальше?

Если вы новичок в ролевых играх, вам должно быть интересно что и как происходит. После того, как вы прочитали основы, чтобы получить понимание игры, почитайте объяснения на следующей странице. Там демонстрируется как примерно проходит игровая сессия. Просмотрите первые несколько глав этой книги. Когда будете готовы, используйте руководство по Созданию Персонажа и скопируйте лист персонажа, чтобы этого персонажа создать. Когда вы, ваш ГМ и ваша группа готовы, начинайте уже играть!

Игра по Дюне, Грезы Дождя

Основываясь на книге и вторичных источниках, Империя занимает несколько галактик, однако описаны только несколько планет. Это предоставляет ГМу возможность ограничить размах кампании от исследований галактики или путешествий по нескольким галактикам, если захочет. В любом случае, Навигаторы Гильдии способны сокращать расстояния и быстро доставлять людей с планеты на планету. В этой вселенной множество миров Империи объединяет общая тысячелетняя история. Галактическое правительство сохраняет закон и порядок благодаря способностям Космической Гильдии путешествовать со сверхсветовой скоростью, через подпространство.

Игровая система Дюны позволяет вам исследовать всю Известную Вселенную. Вам понадобится эта книга, несколько дайсов, несколько желающих поиграть друзей и ваше общее воображение. Игра лучше всего проходит в пятером (один ГМ и четверо игроков). Но можно играть и в меньшем количестве (один ГМ и один игрок) или даже всемером.

Создание персонажа

Убедитесь, что вы ознакомились с основным процессом, прежде чем использовать это описание по созданию персонажа. Сделайте копию листа персонажа, который находится в конце книги, и используйте его для записи персонажа.

Сгенерируйте параметры персонажа

Используйте один из методов, описанных в Главе Один, чтобы сгенерировать ваши шесть параметров.

Выберите ваш класс

Класс предполагает точку отсчета вашего персонажа, основу, на которую будут опираться умения, фиты и другие элементы истории.

Выберите начальный род занятий

Начальный род занятий предоставляет новые классовые умения, богатство и возможно бонусные фиты.

Распределите параметры

Теперь, когда вы знаете каким классом хочет быть ваш персонаж, расставьте очки в следующие параметры: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, и Харизма.

Запишите ваши классовые умения

Каждый класс предлагает комбинации различных умений, уникальных для этого класса.

Очки Живучести

Ваш класс определяет какой дайс живучести будет у персонажа, вы его будете бросать каждый раз при получении уровня. Запишите тип дайса (d6, d8, d10 или d12), затем подсчитайте ваше количество очков живучести. Персонаж 1-ого уровня получает максимальное число очков живучести, плюс модификатор телосложения.

Например, если ваш персонаж будет Фрименом, и значение его Телосложения равно 12, вы начнете с 11 очками живучести (10, максимальный результат броска на d10, плюс 1 за бонус вашего Телосложения). Фит Быстрота - "The Quickness" увеличивает ваши очки живучести.

Очки Ранений

Ваши очки ранений равны вашему Телосложению. Фит Толстость - "The Toughness" увеличивает ваши очки ранений.

Защита

Чтобы определить Защиту вашего персонажа, сложите следующие цифры вместе:

10 + бонус класса + модификатор Ловкости

Оружейник 1-ого уровня (+3 бонус класса) с Ловкостью (Dex) 12 будет иметь Защиту, равную 14 (10 + 3 + 1 = 14).

Инициатива

Ваш модификатор инициативы равен модификатору Ловкости персонажа. Фит Улучшенная Инициатива - "The Improved Initiative" увеличивает этот модификатор.

Бонус Базовой Атаки

Класс персонажа определяет ваш базовый бонус атаки.

Репутация

Класс персонажа определяет ваш базовый бонус Репутации.

Очки Действия

Ваш персонаж начинает игру с некоторым числом оков действия (обычно 5). Отметьте это на оисте персонажа.

Спасброски

Ваш класс определяет базовые спасброски. К этим базовым значениям прибавляйте модификаторы определенных параметров:

Для Стойкости "Fortitude", добавляйте ваш модификатор Конституции.

Для Рефлексов "Reflex", добавляйте ваш модификатор Ловкости.

Для Воли "Will", добавляйте ваш модификатор Мудрости.

Некоторые фиты улучшают спасброски.

Бонус Ближней Атаки

Чтобы определить ваш бонус на ближнюю атаку, сложите бонус Силы и ваш базовый бонус атаки. Некоторые фиты и особые способности могут добавлять различные модификаторы, поэтому добавляйте их, если необходимо.

Бонус Дальней Атаки

Чтобы определить ваш бонус на дальнюю атаку, сложите бонус Ловкости и ваш базовый бонус атаки. Некоторые фиты и особые способности могут добавлять различные модификаторы, поэтому добавляйте их, если необходимо.

Выбор Умений

Класс персонажа и его модификатор интеллекта определяют как много очков умений он может потратить на покупку рангов в умениях.

Скилы измеряются в рангах. Каждый ранг добавляет +1 к проверке умения. Некоторые умения считаются классовыми. Все остальные считают неклассовыми.

На 1-ом уровне, вы можете выкупить до 4 рангов в классовом умении или до 2 рангов в неклассовом умении за ту же цену (Собственно вы получаете больше от покупки классовых умений.) Покупаемые скилы работают быстрее и предоставляют максимум мощи, если вы тратите 4 очка умений (ваш максимум) на каждое умение, которое вы выберете.

Когда вы выберете умения, определите модификатор каждого умения. Чтобы это сделать, складывайте вместе ранги, модификаторы нужных параметров и все другие модификаторы, которые можно применить.

Например, если у вас есть 4 ранга в Лазании и модификатор силы +2, ваш модификатор Лазания будет равен +6.

Выбор Фитов

Вы начинаете минимум с двумя фитами, однако ваш класс или начальный род занятий могут давать дополнительные фиты на 1ом уровне. Выберите ваши фиты из Главы Четвертой и запишите их на оист персонажа.

Определение начального богатства и закупка

Класс вашего персонажа определяет как много солярей у него будет на начало игры. Некоторые фиты добавляют денег. Используйте ваши соляри, чтобы купить экипировку вашему персонажу.

Завершающий этап

Последние детали, которые вам нужно добавить в ваш лист персонажа помогут визуализировать и играть роль персонажа. Вам нужно имя, пол, возраст, рост, вес, цвет глаз и волос, цвет кожи и описание своего прошлого, которое вы бы хотели предоставить. (Убедитесь, что ваши идеи дошли до ГМа, чтобы он мог вставить их в кампанию). Глава Шесть предоставляет некоторые линии, которые могут помочь вам с деталями и характеристиками вашего персонажа.

Первая: Персонажи

“Тот, кто контролирует спайс, тот контролирует вселенную!”

- Барон Владимир Харконнен

Практически каждый бросок дайса, который вы делаете, получает бонус или пенальти, основанный на параметрах персонажа. Крепкий персонаж имеет лучшие шансы на выживание в путешествии через пустыни Аракиса. Глазастый персонаж лучше замечает бьющих со спины врагов. Тупенький персонаж редко когда найдет тайник.. Ваши параметры предоставляют модификаторы для всех этих бросков.

Каждый персонаж имеет шесть основных параметров: Strength (Str), Dexterity (Dex), Constitution (Con), Intelligence (Int), Wisdom (Wis), and Charisma (Cha).

Параметры одновременно и определяют стереотипы, и позволяют отходить от них, чтобы стать уникальным. Нормальные параметры человека от 3 до 18. Средний параметр человека 10 или 11.

Персонаж с CON равной 0 мертв. 0 в любом другом параметре означает, что персонаж беспомощен и не может двигаться.

Считать отрицательные параметры не имеет смысла. Параметры персонажа не могут упасть ниже 0.

Ваши Параметры

Чтобы сгенерировать параметры для вашего персонажа, используется один из следующих методов.

Случайная генерация

Чтобы случайно сгенерировать параметры вашего персонажа, бросайте четыре шестигранника (4d6). Откидывайте дайсы с меньшим результатом и оставляем остальные.

Этот бросок выдаст число между 3 (ужасно) и 18 (великолепно). Средний параметр типичного человека 10 или 11, но ваш персонаж не типичный. Большинство параметров у героя должны быть 12 и 13. (Даже средний герой выше среднего)

Сделайте этот бросок шесть раз, запишите результат на бумажке. Потом расставьте цифры так, как нравится по нужным параметрам.

Если ваши параметры слишком малы, вы можете выбросить их и набросать еще раз. Ваши параметры читаются слишком малыми, если общая сумма модификаторов (до изменения спайсом) 0 или меньше, или если ваш самый польшой параметр равен 13 или меньше.

Разным классам важны разные параметры и некоторые темплейты и фиты модифицируют параметры, поэтому почитайте остальные главы для получения более обширной информации и идей как лучше распределять параметры.

Планируемая генерация

Вместо того, чтобы кидать дайсы, вы можете выбрать нужную цифру параметра, используя метод планируемой генерации. Это требует больше размышлений и расчетов, так как вам нужно знать, каким вы хотите видеть персонажа, поэтому нужно выбирать параметры аккуратно. Определите свой класс заблаговременно, затем выбирайте ваши параметры, показанные ниже.

Ваши параметры начинаются с 8. У вас есть 25 очков, которые можно потратить на увеличение параметров. Используйте стоимость, указанную ниже

	Стоимость	Параметр	Стоимость
8	0	14	6
9	1	15	8
10	2	16	10
11	3	17	13
12	4	18	16
13	5		

Не стандартная закупка параметров

Использовать метод покупки параметров для разных типов кампаний указан ниже.

Тип кампании	Разрешенные очки
Low-powered campaign	15 points
Challenging campaign	22 points
Tougher campaign	28 points
High-powered campaign	32 points

Стандартный набор параметров

Этот третий метод определения параметров сделан для того, чтобы очень быстро создавать персонажей. Очень любим ГМами за его простоту. Просто расставляете следующие цифры в те параметры, какие нужно

Стандартный набор параметров: 15, 14, 13, 12, 10, и 8.

Параметры

Каждый параметр частично описывает вашего персонажа и влияет на его действия.

Модификатор Параметра

Каждый параметр имеет модификатор от -4 до +4 для начинающих персонажей. Модификаторы могут быть посчитаны по этой формуле:

$(\text{параметр}/2) - 5$ [округляем вниз]

Модификатор это число, которое вы добавляете или вычитаете из броска, когда персонаж делает что-либо, относящееся к этому параметру. Например, вы добавляете модификатор Силы к вашему броску, когда вы пытаетесь ударить кого-нибудь дубинкой. Вы также добавляете модификатор в некоторым числам, не являющимся броском; к примеру модификатор ловкости добавляется в вашей защите, чтобы определить насколько сложно вас задеть в битве.

Положительный модификатор называется бонус, а негативный называется пенальти.

Strength (Str)

Персонаж добавляет свой модификатор силы к ближним атакам и броскам уцерб, и к уцербу при использовании метательного оружия. Умения требующие физическую силу, такие как Лазание и Прыжки, используют модификатор силы, чтобы увеличить бонус на умение. Сила также используется для определения того, сколько персонаж может унести.

Сила показывает мышечную и физическую силу вашего персонажа. Любое существо, которое может физически манипулировать другими объектами имеет по крайней мере 1 очко Силы. Существо без параметра Силы не имеет тела либо не может двигаться. Такое существо автоматически проваливает проверки Силы. Если существо может атаковать, оно прибавляет модификатор ловкости к базовой атаке, вместо модификатора силы.

Dexterity (Dex)

Ловкость определяет координацию глаза-тело, проворство, рефлекс и баланс. Любое существо, способное двигаться, имеет по крайней мере 1 очко Ловкости.

Персонаж добавляет его модификатор Ловкости к защите и к дальним атакам. Умения, требующие проворства, такие как Баланс или Вождение используют модификатор Ловкости для изменения бонуса умения. Персонаж также добавляет модификатор Ловкости к спасброску по Рефлексам.

Существо без параметра Ловкости не может двигаться. Если оно может действовать, оно прибавляет модификатор Интеллекта к проверке Инициативы, вместо модификатора Ловкости. Существо автоматически проваливает все броски на Рефлекс и проверки Ловкости..

Constitution (Con)

Телосложение представляет здоровье и выносливость.

Персонаж добавляет модификатор Телосложения к своим очкам живучести, когда овершает бросок на количество живучести каждый уровень. Телосложение также влияет на очки ранений. Если Телосложение персонажа меняется достаточно для того, чтобы изменился модификатор, его очки ранений и живучести увеличиваются в тоже самое время. Умения, требующие выносливости, такие как Концентрация, используют модификатор Телосложения как бонус к умению. Персонаж также добавляет модификатор Телосложения к спасброску Стойкости (Fortitude).

Любое живое существо имеет по крайней мере одно очко в Телосложении. Существо без Телосложения не имеет тела или метаболизма. Оно免疫 к любым эффектам, требующим спасброска на Fortitude, до тех пор, пока эффект не работает на объекты. Такое существо также免疫 к повреждениям параметров, высасыванию параметров, высасыванию энергии и массивному ущербу, и всегда проваливает проверки Телосложения.

Intelligence (Int)

Любое существо, которое умеет думать, учиться и запоминать имеет по крайней мере одно очко Интеллекта.

Персонаж добавляет модификатор Интеллекта к своим очкам умений когда он получает новый уровень. Умения требующие интеллект, такие как Деактивировать Устройство-Disable Device или Знания, используют модификатор Интеллекта как бонус к умению.

Существо без Интеллекта является автоматом, принимающий решения на простых инстинктах или запрограммированных инструкций. Оно免疫 ко всем mind-influencing эффектам (compulsions, patterns and morale effects) и автоматически проваливают проверки интеллекта.

Wisdom (Wis)

Любое существо, которое может воспринимать окружающую среду каким-либо образом, имеет по крайней мере одно очко Мудрости.

Умения, требующие понимания или восприятия, такие как Наблюдательность-Spot и Чувство Правды-Sense Motive, используют модификатор Мудрости в качестве бонуса к умению. Персонаж также добавляет модификатор Мудрости к спасброску по Воле-Will.

Что-нибудь без Мудрости является объектом, а не существом. Что-нибудь без Мудрости, также не имеет Харизмы и наоборот.

Charisma (Cha)

Любое существо, способное объяснить разницу между самим собой и вещами, имеет по крайней мере 1 очко Харизмы.

Умения требующие силы личности и очарования, такие как Угроза-Intimidate и Сбор Информации-Gather Information, используют модификатор Харизмы в качестве бонуса.

Что-нибудь без Харизмы является объектом, а не существом. Что-нибудь без Харизмы, также не имеет Мудрости и наоборот.

Использование Силы - Грузоподъемность

Если вы хотите определить, тяжел ли груз для вашего персонажа настолько, что он способен замедлять его (больше чем броня), посчитай вес всей брони, оружия и вещей. Сравните эту цифру с Силой и Грузоподъемностью по таблице. Посмотрите Табличку Загрузки, для определения штрафа.

Если персонаж носит броню, используйте меньшую цифру, скорость в броне или скорость под нагрузкой Не складывайте эти штрафы.

Использовании Силы - Поднятие и Перетаскивание

Персонаж может поднимать максимальный вес загрузки над его головой. Максимальная загрузка это верхний предел в табличке Грузоподъемности.

Персонаж может приподнимать над землей до двойного максимума загрузки, но он может только пошатываться под этим весом. Когда персонаж поднимает такую тяжесть, он теряет любые бонусы Ловкости и может передвигаться только на Э метра в раунд (как full-round action).

Персонаж может толкать или волочь по земле до пятикратного превышения своей максимальной загрузки, с четвертью своей скорости. В удобных случаях (грязь на земле, скользкий объект) может удвоить эту цифру, а неудачные обстоятельства (земля в кочках, объект с выпуклостями) могут уменьшить эту цифру в двое или меньше.

Грузоподъемность

Strength Score	Light Load	Medium Load	Heavy Load
1	1.5 kg	3 kg	5 kg
2	3 kg	6.5 kg	10 kg
3	5 kg	10 kg	15 kg
4	6.5 kg	13 kg	20 kg
5	8 kg	16.5 kg	25 kg
6	10 kg	20 kg	30 kg
7	11.5 kg	23 kg	35 kg
8	13 kg	26.5 kg	40 kg
9	15 kg	30 kg	45 kg
10	16.5 kg	33 kg	50 kg
11	19 kg	38 kg	57.5 kg
12	21.5 kg	43 kg	65 kg
13	25 kg	50 kg	75 kg
14	29 kg	58 kg	87.5 kg
15	33 kg	66.5 kg	100 kg
16	38 kg	76.5 kg	115 kg
17	43 kg	86.5 kg	130 kg
18	50 kg	100 kg	150 kg
19	58 kg	116.5 kg	175 kg
20	66.5 kg	133 kg	200 kg
21	76.5 kg	153 kg	230 kg
22	86.5 kg	173 kg	260 kg
23	100 kg	200 kg	300 kg
24	116.5 kg	233 kg	350 kg
25	133 kg	266.5 kg	400 kg
26	153 kg	306.5 kg	460 kg
27	173 kg	346.5 kg	520 kg
28	200 kg	400 kg	600 kg
29	233 kg	456.5 kg	700 kg
+10	x4	x4	x4

Загрузка и штраф

Max Load	Dex	Check Penalty	Speed (10m)	Speed (6m)	Run
Medium	+3	- 3	6m	4m	x4
Heavy	+1	- 6	6m	4m	x3

Использование Интеллекта - Запоминание

Когда персонаж мысленно вспоминает что-либо, случившееся с ним в игре, из его собственного прошлого (до игрового) или что-нибудь случившееся "за сценой," он должен сделать проверку. В последнем случае он может вспомнить что-нибудь, что видел персонаж вовремя ужина предыдущим вечером, но ГМ не описывал это, так как это бы вызвало неестественные подозрения.

Проверка на воспоминание это простая проверка Интеллекта. Не позволяет повторов или взять 20. Используйте следующие сложности:

DC	Описание
5	То, что кто угодно бы запомнил. Появление убийцы отца, которого вы разглядели.
10	То, что многие люди могли бы вспомнить, к примеру расположение таверны в городе, где вы были прошлым днем
15	Обладатели хорошей памяти могут вспомнить, к примеру внешний вид кольца, одетое на женщине, с которой вы говорили три дня назад.
20	Феноменальная память, имя человека, с которым вы встречались, когда вам было шесть лет.
25	То, что только Ментат может вспомнить, например 19ти цифровой код, на листе из 80 кодов, только взглянув на лист

Использование Харизмы - Влияние

Возможно изменить расположение других с помощью проверки Харизмы (1d20 + Модификатор Харизмы). Эта проверка может быть заменена на проверку Дипломатии. Бросайте дайсы, вычитайте Hit Dice существа, на котоое планируется влияниие и смотрите табличку "Отношение Влияния". Напрмер, возьмем персонажа с модификатором харизмы +2, который хочет повлиять на 3 HD недружелюбную персону. Игрок выкидывает 17, получая в итоге 16 (17+2-3=16), поэтому персона становится безразличной, а не враждебной. Если бы персонаж имел д рангов в Дипломатии, персона стала бы дружелюбной (17+9+2-3=25).

Обычно персонаж не может повторить попытку влияния на кого-либо.

Изменение Параметров

Со временем параметры вашего персонажа могут измениться. У параметров нет ограничения.

Добавляется 1 очко к любому параметру персонажа по достижении 4ого, 8ого, 12ого, 16ого и 20ого уровней.

Яды, болезни и другие эффекты могут вызвать временное уменьшение параметров. Потерянные очки параметров возвращаются естественным путем, обычно в количестве С очка в день для каждого параметра.

Когда персонаж стареет, некоторые параметры растут, некоторые падают.

Когда изменяется параметр, модификатор меняется соответственно.

Noble-Дворянин: Лидеры галактической империи, дворяне мастера дипломатии и внушению доверия.

Scientist-Ученые: Разработчики, техники, инженеры и медицинские специалисты попадают под эту категорию.

Получение уровней

Таблица 1-2: Уровень, опыт и прочее

Character Level	XP	Class Skill Max Ranks	Cross-Class Skill Max Ranks	Ability Feats	Increase
1st	0	4	2	1st, 2nd	—
2nd	1,100	5	2.5	—	—
3rd	3,300	6	3	3rd	—
4th	6,600	7	3.5	—	1st
5th	11,000	8	4	—	—
6th	16,500	9	4.5	4th	—
7th	23,100	10	5	—	—
8th	30,800	11	5.5	—	2nd
9th	39,600	12	6	5th	—
10th	49,500	13	6.5	—	—
11th	60,500	14	7	—	—
12th	72,600	15	7.5	6th	3rd
13th	85,800	16	8	—	—
14th	100,100	17	8.5	—	—
15th	115,500	18	9	7th	—
16th	132,000	19	9.5	—	4th
17th	149,600	20	10	—	—
18th	168,300	21	10.5	8th	—
19th	188,100	22	11	—	—
20th	209,000	23	11.5	—	5th

Измерение каждого персонажа происходит в форме уровней. Персонаж больше встретивший опасностей и испытаний, выше уровнем чем остальные. Высокоуровневые персонажи имеют больше умений, параметров, очков живучести и лучше подготовлены ко всяким опасностям, ловушкам, ядам и прочим неприятностям.

Прогресс в уровне определяется в очках опыта (XP). ГМ награждает этими очками за выполнение всяких заданий (поражение врагов в битве, решение загадок, переговоров со стражей), за хорошее отыгрывание роли или за что угодно, если ГМ решит наградить игрока за то, что он сделал. Нужно количество XP для ностижения уровня указано в таблице слева 1-2: Уровень, опыт и прочее.

Мультиклассы

Когда ваш персонаж получает уровень, он может добавить новый класс. Добавление нового класса дает персонажу более широкий круг способностей, но это замедляет рост в основном классе.

Дворянин, к примеру, может стать дворянином/оружейником. Добавление класса оружейника даст ему знание новых оружий, лучше Fortitude спасбросок, и так далее, но это означает, что он не сможет получить новых способностей дворянина, и не сможет стать таким же сильным дворянином, как если бы повышал основной класс. Правила по созданию и продвижению мультиклассов вы найдете в конце этой главы.

Классы персонажа

Персонажи Дюны - Грезы о Дожде ищут богатство, славу, справедливость, честь, славу, влияние и знания, как и другие цели. Некоторые из этих целей благородные, некоторые базовые. Каждый персонаж выбирает различные пути достижения этих целей, от боевого мастерства до связей или ресурсов. Некоторые персонажи преодолевают трудности и растут с опытом, богатством и силой. Остальные погибают.

Класс персонажа показывает на чем он сфокусирован в своей жизни. Это основное описание, что персонаж должен делать. Класс может помочь определить призвание, талант, тренировки и пристрастия.

Однако, класс персонажа это лько поле для деятельности. Не все дворяне, к примеру, одинаковы. Умения, феты, начальный род занятий и экипировка а не только предыстория, внешность, личность служат для того, чтобы дворяне отличались друг от друга. Да и некоторые персонажи имеют несколько классов. Эти персонажи в основном более гибки и самодостаточны, но менее сфокусированы.

Основные Классы

Существует девять классов, у которых существует огромная разница в умениях и знаниях, к которым есть доступ у граждан вселенной Падшаха Императора..

Armsman-Оружейник: Воин с исключительными боевыми способностями и непревзойденным умением обращаться с оружием.

Bene Gesserit Adept-Адепт Бене Гессерит: Воспитанные в таинственных традициях, которые поднимают тело и разум на новый уровень.

Duelist-Дуэлист: Особый боец, тренирующийся с Щитом Холцмана и вооруженный быстрой защитой.

Fremen-Фримен: В связи с жизнью в пустыне, суровые и стойкие фримены выживают за счет хитрости и скрытности.

Knave-Плут: Мошенники в целом и жулики по найму, эти негодяи не совсем вписываются в жизнь Великих Домов Империи.

Mentat-Ментат: Люди суперкомпьютеры, этих живых калькуляторов часто нанимают в качестве асасинов и стражей Домов.

Бонусы Класса и Уровня

Бросок атаки или спасброска это комбинация из трех цифр, каждая из которых представляет собой: фактор randomness (число которое выпадет на d20), число показывающее врожденную способность (модификатор параметра), и бонус, представляющий опыт персонажа и его тренировки. Этот третий фактор зависит от класса и уровня персонажа. Каждая табличка класса изображает третий фактор.

Бонус Базовой Атаки

Посмотрите на табличку вашего класса. На бросок атаки, прибавляйте бонус из колонки Base Attack Bonus. Использование этого бонуса зависит от уровня класса. Число после слеша показывает дополнительные атаки с уменьшенным бонусом: "+12/+7/+2" означает три атаки в раунд, с базовой атакой +12 на первую атаку, +7 на вторую, и +2 на третью. Модификатор параметра прибавляется ко всем этим трем атакам, но превышение бонуса не добавляет новые атаки.

Если у персонажа есть больше чем один класс, добавляйте бонусы базовой атаки друг к другу для определения бонуса базовой атаки и количества атак.

Бонусы Спасбросков

Проверьте табличку класса вашего персонажа. Вы увидите бонусы базовых спасбросков трех типов: Fortitude, Reflex, и Will. Использование этого бонуса зависит от уровня класса. Если у персонажа есть больше чем один класс, добавляйте бонусы спасбросков друг к другу для определения бонуса на спасброски

Описание основных классов

Следующая часть этой главы описывает каждый из основных классов. Эти описания являются общими. Каждый член каждого класса отличается от себе подобных отношением, точкой зрения и другими аспектами.

Информация по правилам игры

Информация по правилам игры следует основному описанию класса и подразделена на следующие категории.

Параметры

Эта вводная рассказывает, какие параметры обычно ассоциируют с каким классом. Вы можете выбрать “игру вопреки типу”, но тогда у вас получится очень слабый персонаж или вообще нежизнеспособное нечто.

Очки действия

Число очков действия, дающееся за уровень.

Дайс Живучести

Тип дайса, используемый персонажами для определения количества очков живучести.

Die Type	Class
d6	Kvave, Noble, Scientist
d8	Bene Gesserit Adept, Mentat
d10	Armsman, Duelist, Fremen

Игрок кидает один дайс данного типа каждый раз, когда получает новый уровень. Модификатор Телосложения персонажа прибавляется к результату броска. Прибавьте эту сумму к количеству очков живучести. Даже если результат 0 или меньше, персонаж всегда получает хотя бы 1 очко живучести. Первоуровневый персонаж получает максимум очков живучести (модификатор Телосложения все еще прибавляется).

Начальные солари

Количество солари, с которыми начинает игру персонаж.

Классовые Умения

Этот раздел класса показывает лист классовых умений и также количество очков умений, с которыми начинает класс 1ого уровня, и количество очков умений, получаемых при росте уровней. Модификатор Интеллекта персонажа добавляется, при определении общего числа очков умений, получаемых с ростом уровней (но всегда по крайней мере 1 очко умений, даже для персонажей с пенальти на интеллект).

Первоуровневый персонаж начинает с учетверенным количеством очков умений, которые он должен был бы получить с новым уровнем, после первого. Максимальный ранг, который может получить персонаж в классовой умении равен его уровню+3.

Персонаж может также брать умения из листов других классов. Каждое очко умения меняется на половину ранга в кросс-классовом умении, и персонаж может выкупить только половину максимально возможного ранга классовой умении.

Начальные фиты

Фиты, получаемые на 1ом уровне класса.

Таблица Класса

Эта таблица детализирует как персонаж растет с получением уровней в классе. Она включает в себя следующую информацию.

- Level:** Уровень персонажа в классе.
- Base Attack Bonus:** Базовая атака персонажа и количество атак.
- Fort Save:** Базовый спасбросок на Стойкость. Прибавляйте также модификатор Телосложения.
- Ref Save:** Базовый спасбросок на Рефлексы. Прибавляйте также модификатор Ловкости.
- Will Save:** Базовый спасбросок на Волю. Прибавляйте также модификатор Мудрости.
- Special:** Зависимые от уровня классовые способности, каждая описывается ниже.
- Defense Bonus:** Бонус персонажа в Защиту. Прибавляйте также модификатор ловкости и экипировку.
- Reputation Bonus:** Бонус репутации персонажа.

Классовые способности

Эта вводная описывает особенные характеристики класса, включая бонусные фиты и уникальные таланты, получаемые классом при получении уровней.

Уровень класса и Уровень персонажа

Уровень класса показывает уровень персонажа в конкретном классе. Уровень персонажа показывает все уровни персонажа.

ОРУЖЕЙНИК

“Хороший или плохой у вас план, зависит в основном от его исполнения.”

В период после многолетнего Батлерианского Джихада, многие закаленные воины собрали свои подразделения, а теперь они вынуждены искать приключения среди звезд. Оружейники, не всегда ветераны боевых действий, однако, большинство оружейников видят приключения, военную службу, рейды, и опасные миссии, как свою работу. У некоторых из них есть покровители или командиры, которые платят им регулярно. Другие предпочитают жить, как странники, рискуя в надежде на большую наживу. Некоторые оружейники, с более развитым чувством гражданского долга, используют свои боевые навыки, чтобы защищать тех, кто находится в опасности, но которые не могут защитить себя. Каковы бы ни были начальные мотивы, оружейники часто скитаются как ветер, в поисках острых ощущений борьбы и приключений.

Из всех классов, оружейники имеют лучшие боевые возможности. Оружейники знакомы со всеми стандартными оружием и броней, в том числе с щитами Хольцмана. В дополнение к общей боевой мощи, каждый оружейник развивает в частности свою собственную специальность. Каждый оружейник может быть особенно способен в определенном виде оружия, также натренирован для выполнения конкретных маневров.

Оружейники находятся везде, где есть конфликты. Ни один дворянин не смеет путешествовать без защиты, и оружейник является хорошим кандидатом для такой должности. Закаленные в боях наемники, Харконненские лейтенанты, охрана герцога, и элитные пехотинцы все - оружейники. Они могут быть дюжми защитников, кесли нужно, жестокими мародерами, или авантюристами. Некоторые из них, в числе лучших душ Вселенной, готовы идти на смерть ради высшего блага или за верность своему господину. Другие являются одними из худших, хулиганы, без каких-либо угрызений совести убивающие в корыстных целях или ради спорта. Оружейники, которые не являются солдатами срочной службы могут быть, охранниками, чемпионами, телохранителями, или представителями уголовных кругов.

Информация по правилам

Оружейники имеют следующую игровую статистику.

Параметры

Сила особенно важна, так как она увеличивает шанс попасть и размер причиняемого ущерба. Ловкость и Телосложения также важны.

Дайс Живучести

Оружейник получает 1d10 очков живучести за уровень. Модификатор Телосложения также прибавляем. Первоуровневый оружейник получает очки живучести равные 10 + его модификатор Телосложения.

Очки действия

Оружейник получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, когда он получает уровень в данном классе.

Начальные солари

Первоуровневый оружейник начинает игру с 1d6 x 500 солари.

Классовые умения

Классовые умения оружейника (и ключевой параметр для умения):

Bluff (Cha), Demolitions (Int), Intimidate (Cha), Jump (Str), Pilot (Dex), Profession (Wis), Read/Write Language (none), Speak Language (none), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at 1st Level: (3 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 3 + Int modifier.

Классовые способности

Оружейник владеет следующими способностями.

Начальные фиты

На первом уровне, в дополнение к тем двум фитам, получаемым персонажем, Оружейник получает владение с Лазерным оружием, всеми Simple и Martial оружиями, также со всей броней и щитами, включая базовое владение щитом Хольцмана.

Бонусные фиты

На каждом втором уровне, оружейник получает фит из следующего списка. Этот фит дается в дополнение к фитам персонажа. Оружейник должен выполнить требования к фитам, прежде чем их взять. Blind Fight, Combat Expertise, Combat Martial Arts, Combat Reflexes, Dodge (Mobility, Spring Attack, Whirlwind Attack), Duelist,

Table 1-3: The Armsman

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+2	+0	+0	Starting feats	+3	+0
2nd	+2	+3	+0	+0	Bonus feat	+3	+1
3rd	+3	+3	+1	+1	Weapon specialization	+4	+1
4th	+4	+4	+1	+1	Bonus feat	+4	+1
5th	+5	+4	+1	+1		+5	+1
6th	+6/+1	+5	+2	+2	Bonus feat	+5	+2
7th	+7/+2	+5	+2	+2		+6	+2
8th	+8/+3	+6	+2	+2	Bonus feat	+6	+2
9th	+9/+4	+6	+3	+3		+7	+2
10th	+10/+5	+7	+3	+3	Bonus feat	+7	+3
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3		+8	+3
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Bonus feat	+8	+3
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4		+9	+3
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Bonus feat	+9	+4
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5		+10	+4
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Bonus feat	+10	+4
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		+11	+4
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Bonus feat	+11	+5
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		+12	+5
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bonus feat	+12	+5

Адепт Бене Джессерит

"Процесс не может быть понят, если его остановить. Понимание должно вместе с потоком процесса, должно присоединиться к нему, и течь вместе с ним."

Сестры Бене Гессерит являются одной из самых мощных фракций в Империи. Их члены это исключительно женщины, восписанные с детства во строгом воздержании ради усиления характера, выносливости, физической и умственной силы. Экстремальные тесты и тренировочные упражнения осуществляют толчок до пределов возможностей этих девочек, все обычно называют их "ведьмами" за их, казалось бы магические способности и способность убеждать.

Сущностью обучения философии Бене Гессерит, является догма, что, если кто-либо может контролировать себя, или "познать самого себя", в конечном счете, может управлять Вселенной. Первая аксиома: "Мой ум контролирует мою реальность". Обучение основывается на ряде последовательных упражнений, продолжительностью около десяти лет, которые дают студенту возможность контролировать себя умственно, физически, и психологически, а также управлять другими. Этот элемент управления используется не как отход на внутренний мир фантазии, но скорее всего, как наблюдение и понимание реальности с отделением объективности. Таким образом, обучение прана-бинду, начатое по возможности в течение первого года жизни ребенка, позволяет кандидату, овладеть мастерством иллюзий, как собственных, так и чужих.

Сестры приобрели репутацию как внимательных аналитиков, лучших "провидцев", и страшных бойцов. "Предзнание" как видят это посторонние, на самом деле результат длительного процесса самодисциплины, который развил способность к анализу и синтезу информации не только в условиях покоя, но и в условиях стресса.

Требования

Чтобы стать адептом Бене Джессерит, персонаж должен выполнить следующие критерии. Пол: Только женщины (или решение ГМа). Предвыбранные фиты: Weirding Way, выбранный во время создания персонажа или перед выбором класса.

Exotic Melee Weapon Proficiency, Far Shot, Improved Critical, Improved Dodge, Improved Initiative, Parry, Point Blank Shot, Power Attack (Cleave, Sunder), Quick Draw, Rapid Shot, Riposte, Shield Conditioning, Shield Fighter, Shield Focus, Shot on the Run, Two-Weapon Fighting, Weapon Finesse, Weapon Focus.

Специализация на оружии

На 3ем уровне, Оружейник поулчает специализацию с выбранным оружием, на которое он выбрал фит Weapon Focus. Это дает Оружейнику +2 бонус на ущерб с этим оружием.

Информация про игровым правилам

Адепты Бене ДЖессерит имеют следующую игровую статистику

Параметры

Мудрость очень важна для Бене Джессерит, потому что они делают агент на умения прана-бинду. Но так как многие умения Бене Джессерит завязаны на Ловкость, и Ловкость влияет на Защиту и Инициативу, то Ловкость тоже важна.

Дайс Живучести

Бене Джессерит получает 1d8 очков живучести за уровень. Модификатор Телосложения также прибавляем. Персоуровневый адепт получает очки живучести равные 8 + ее модификатор Телосложения.

Очки действия

Бене Джессерит получает очки действия, равные 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, когда она получает новый уровень.

Начальные солари

Персоуровневая Бене Джессерит начинает игру с 1d6 x 500 солари.

Классовые Умения

Классовые умения Бене Джессерит (и ключевые параметры для умений) слудуют ниже.

Autohypnosis (Wis), Bluff (Cha), Concentration (Con), Diplomacy (Cha), Gather Information (Int), Intimidate (Cha), Knowledge (behavioral sciences, civics, history, philosophy & theology) (Int), Listen (Wis), Read/ Write Language (none), Sense Motive (Wis), Speak Language (none), and Spot (Wis).

Skill Points at 1st Level: (6 + Int modifier) x 4.
Skill Points at Each Additional Level: 6 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат адептам Бене Джессерит.

Начальные фиты

Адепт Бене Джессерит начинает игру со соединяющими фитами: Simple Weapons Proficiency.

Слабое Предзнание

На 2ом, 5ом и 7ом уровнях, Адепт Бене Джессерит может выбрать одну из следующих способностей. Два раза одну способность выбрать нельзя.

Bonus Feat (Ex): Бене Джессерит получает один из обычных фитов на выбор. Она все еще должна выполнять требования для этих фитов.

Charmer (Ex): Адепт получает бонус на все проверки Харизмы, связанные с влиянием на выбранный пол. (Некоторые персонажи являются очаровательными для лиц противоположного пола, некоторые для того же пола) Бонус равен уровню Адепта Бене Джессерит.

Evasion (Ex): Если Адепт подвержен влиянию эффекта, который позволяет спасбросок по Рефлексам на половинный ущерб (к примеру взрыв гранаты), Адепт не получает ущерба, если выполнен успешный спасбросок.

Evasion может применяться только при ношении легких доспехов, или без доспехов.

Empathy (Ex): Адепт умеет ощущать то, что чувствуют другие, даже не получая информации явным образом. Этот врожденный талант дает бонус на проверки умений связанных с влиянием (Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate, Perform, and Sense Motive), предоставляемый после того, как вы потратите по крайней мере 1 минуту на наблюдение цели, до того как будет сделана проверка умения. Бонус равен уровню Адепта Бене Джессерит.

Fast-Talk (Ex): Адепт имеет путь слов, когда хочет надуть или обмануть. С этой способностью она прибавляет ее Уровень Адепта в качестве бонуса на Bluff, Diplomacy, или Gamble проверки, когда она пытается врать, обманывать или каким-то образом скрывать правду.

Skill Focus (Ex): Используя тренировки Бене Джессерит для фокусировки внимания, Адепт фокусируется на одном умении и получает постоянный inherent +4 бонус на это умение.

Sneak Attack (Ex): Сочетая тренировки в боевых искусствах Бене Джессерит со знанием анатомии, Адепт способен совершать смертельные атаки. Каждый раз, как цель Адепта теряет свой бонус Ловкости на Защиту (неважно есть этот бонус или нет), или когда Адепт флангирует цель, атаки Адепта делают дополнительные +1d6 очков ущерба. Если персонаж совершает критический удар, когда ударяет с внезапной атакой, не умножайте этот дополнительный дайс ущерба. Адепт может совершать внезапную атаку дальними атаками, но только в пределах 10 метров.

Secret Language (Ex): Адепт изучает бонусный язык, язык Бене Джессерит.

Голос

На третьем уровне Адепт может использовать мощное внушение, чтобы командовать другими. Как full-round action, Адепт Бене Джессерит может попробовать сломить волю оппонента, заставляя его сделать то, что нужно. Адепт может использовать Голос только на одну цель за один раз и цель должна быть в 10 метрах и способна видеть ее, слышать и понимать. Цель, которая провалила спасбросок по Воле (DC 10 + 1/2 уровня Адепта + 1) не может ничего делать, кроме команд Адепта, в течение 1 раунда, за каждый уровень класса Бене Джессерит. Цель под командой временно теряет все свои пристрастия и желания, становясь верным только Адепту.

Если Адепт командует цели что-либо саморазрушительное, цели позволяется сделать второй спасбросок по Воле, с тем же классом сложности. Если бросок успешен, цель становится освобожденной от чужой воли и восстанавливает все свои пристрастия и желания.

Адепт может выбрать одну из следующих простых команд:

Approach "Подойди": На его ход, объект движется в направлении Адепта настолько быстро и напрямик, насколько это возможно. Объект ничего не может делать в свой ход, кроме движения и вызывает атаки при возможности как обычно.

Drop "Брось": На свой ход, объект бросает все, что он держит. Объект не может поднять брошенные вещи до тех пор, пока ему это не прикажут, или пока не пройдет действие Голоса.

Fall "Упади": Объект немедленно падает на землю и остается в лежачем положении до тех пор, пока не скамандуют другое (или пока Голос не закончит свое действие). Он может действовать нормально пока лежит, но получает соответствующие штрафы.

Flee "Беги": На свой ход, объект удаляется от Адепта со всей возможной скоростью, до тех пор, пока ему не прикажут обратное или до конца действия Голоса. Объект ничего не может делать кроме движения во время своего хода.

Halt "Замри": Объект стоит на месте, до тех пор, пока не скамандуют обратное (или пока не закончится действие Голоса). Объект не может предпринимать никаких действий, но может защищать себя нормально.

Если объект не может выполнять команды Адепта на следующий ход, Действие Голоса автоматически проваливается. По решению ГМа и с тратой осков Действия, высокоуровневые Адепты, Преподобные Матери могут использовать другие команды.

На 6ом уровне, DC по Воле получает бонус+2. На 9ом уровне+3. На 12ом уровне +4. На 15ом уровне +5. На 18ом уровне +6.

Бонусный фит

На 4ом уровне и каждый четвертый после этого (8ой, 12ый, 16ый и 20ый)

Адепт Бене Джессерит получает бонусный фит из следующего листа:

Alertness, All-Around Sight, Aware, Attentive, Bindu Conditioning, Bindu Strike, Confident, Dodge, Exotic Weapon Proficiency (Gom Jabbar), Iron Fist, Iron Will, Lie Adroit, Pain Touch, Persuasive, Prana Conditioning, Prana Strike, Scent, and Truthsaying.

Мелочи

На 4ом уровне, Бене Джессерит тренируют свои чувства, чтобы замечать мелкие детали языка тела, голоса и позы, недоступные другим. Адепт получает бнус, равный половине уровня Бене Джессерит, округленный вниз на все проверки Spot a Sense Motive.

Предзнание среднего уровня

На 8ом, 10ом и 13ом уровнях, Бене Джессерит может выбрать одну из следующих способностей. Одну и ту же способность выбрать нельзя.

Aware (Ex): Адепт интуитивно предупреждена о ее окружении. она добавляет базовый спасбросок по Воле как бонус к проверкам Listen или Spot чтобы не поиматься на surprise.

Bonus Feat (Ex): Адепт получает дополнительный основной фит на выбор. Она все еще должна выполнять требования для этих фитов.

Defensive Focus (Ex): Адепт тренируется, используя знания боя и экспертов менторов, защищать себя. Она получает постоянный +1 dodge бонус на Защиту и +1 competence бонус на спасброски.

Evasion (Ex): Если Адепт подвержен влиянию эффекта, который позволяет спасбросок по Рефлексам на половинный ущерб (к примеру взрыв гранаты), Адепт не получает ущерба, если выполнен успешный спасбросок.

Evasion может применяться только при ношении легких доспехов, или без доспехов.

Skill Focus (Ex): Используя тренировки Бене Джессерит для фокусировки внимания, Адепт фокусируется на одном умении и получает постоянный inherent +4 бонус на это умение.

Если адепт брала Фокус в Умении как Млабое Предзнание, бонусы складываются, либо она может выбрать другое умение.

Sneak Attack (Ex): Сочетая тренировки в боевых искусствах Бене Джессерит со знанием анатомии, Адепт способен совершать смертельные атаки. Каждый раз, как цель Адепта теряет свой бонус Ловкости на Защиту (неважно есть этот бонус или нет), или когда Адепт флангирует цель, атаки Адепта делают дополнительные +1d6 очков ущерба. Если персонаж совершает критический удар, когда ударяет с внезапной атакой, не умножайте этот дополнительный дайс ущерба. Адепт может совершать внезапную атаку дальними атаками, но только в пределах 10 метров.

Если Адепт брала внезапную атаку как слабое предзнание, или получил эту атаку другим способом (через уровни Плута или Ментата к примеру), эти лишние дайсы урона складываются.

Intuition (Ex): Адепт имеет врожденную способность ощущать опасность в воздухе. Адепт может сделать спарбросок по воле (DC 15). На успешном броске героиня получает предзнание что все в порядке, или что может случиться нечто плохое в определенной ситуации, основываясь на предположениях ГМа, в зависимости от обстоятельств. Эта способность используется число раз в день, равное уровню Бене Джессерит.

Uncanny Dodge (Dexterity) (Ex): Адепт сохраняет бонус Ловкости на Защиту даже когда его поймали flat-footed или стает невидимый противник. (Она все еще теряет бонус Ловкости на Защиту, если она имобилизирована.)

Великое Предзнание

На 14ом, 16ом, 17ом и 19ом уровнях, Адепт Бене Джессерит может выбрать одну из следующих способностей. Нельзя выбрать одну способность дважды.

Bonus Feat (Ex): Адепт Бене Джессерит получает дополнительный основной фит на выбор, однако она все еще должна выполнить требования к этим фитам.

Captivate (Ex): Адепт имеет способность временно пленить цель(цель ГМа) используя слова и манеры. Цель должна иметь Интеллект 3 или выше, чтобы быть подверженным соблазнению, и должна быть не дальше чем 10 от героини, и должна быть способной видеть, слышать и понимать ее.

Чтобы завладеть вниманием цели, Адепт должна потратить действие атаки и сделать проверку Харизмы (DC 15), добавляя ее уровень Адепта в качестве бонуса. Если проверка Харизмы успешна, цель может попробовать сопротивляться.

Цель сопротивляется соблазнению бросая спарбросок по Воле (DC 10 + уровень адепта + Модификатор Харизмы). Если спарбросок проваливается, Адепт становится единственным фокусом цели. Цель никому не уделяет внимание на 1 раунд и остается flat-footed. Это все позволяет другим персонажам делать чтолибо незамеченное для цели. Этот эффект заканчивается немедленно, если цели что либо угрожает или ее атакуют.

Адепт может концентрироваться, чтобы продлить соблазнение на несколько раундов. Адепт концентрирует все свое внимание на этой задаче, и оппонент бросает броски Воли каждый раунд. Эффект заканчивается, когда Адепт прекращает концентрироваться или когда цель успешно пробросит спарбросок. Это Mind-Affecting способность.

Cool Under Pressure (Ex): Адепт выбирает число умений, равное 3 + модификатор Мудрости. В дальнейшем, Адепт может брать десятку на эти умения, даже если его отвлекают, или ситуация стрессовая.

Defensive Roll (Ex): Адепт может уменьшить урон от потенциально смертельной атаки. Когда Адепт должен будет уйти до 0 очков живучести

или меньше, путем нанесения урона в битве (от дальних или ближних атак), Быстрый герой может уменьшить урон.

Адепт тратит 1 оско действия, для использования этого таланта. После затраты очка, она делает спарбросок по рефлексам (DC = полученный урон). Если спарбросок успешен, она получает только половину урона. Адепт должен быть способен среагировать, чтобы выполнить этот защитный бросок, если она обездвижена и она не может использовать эту способность.

Так как эта способность обычно не дает персонажу сделать спарбросок по Рефлексам на половинный урон, способность Слабого Предзнания evasion не применяется для этой способности.

Exploit Weakness (Ex): После одного раунда боя, Адепт может определить одного оппонента и попробовать найти пути получения преимуществ на этой жертвой, используя свой расчетливый мозг. Адепт затрачивает move action и делает проверку Интеллекта (DC 15) с бонусом, равным половине уровня Адепта (округляем вниз). Если проверка успешна, на весь остаток боя Адепт использует бонус Интеллекта, вместо Силы и Ловкости в качестве бонуса атаки, находя слабости в боевом стиле жертвы.

Robust (Ex): Адепт становится особо крепкой, получая число очков живучести, равное уровню Адепта, когда она получает эту способность. После этого, Адепт получает +1 очко живучести каждый следующий уровень Адепта.

Skill Focus (Ex): Используя тренировки Бене Джессерит для фокусировки внимания, Адепт фокусируется на одном умении и получает постоянный inherent +4 бонус на это умение.

Если адепт брала Фокус в Умении как Млабое или Среднее Предзнание, бонусы складываются, либо она может выбрать другое умение.

Sneak Attack (Ex): Сочетая тренировки в боевых искусствах Бене Джессерит со знанием анатомии, Адепт способен совершать смертельные атаки. Каждый раз, как цель Адепта теряет свой бонус Ловкости на Защиту (неважно есть этот бонус или нет), или когда Адепт флангирует цель, атаки Адепта делают дополнительные +1d6 очков урона. Если персонаж совершает критический удар, когда ударяет с внезапной атакой, не умножайте этот дополнительный дайс урона. Адепт может совершать внезапную атаку дальними атаками, но только в пределах 10 метров.

Если Адепт брала внезапную атаку как слабое предзнание, или получил эту атаку другим способом (через уровни Плута или Ментата к примеру), эти лишние дайсы урона складываются.

Удар возможности

На 11ом уровне, Бене Джессерит знает анатомию и контролирует точность настолько хорошо, что это позволяет ей ослаблять оппонентов. Раз в раунд, Бене Джессерит может сделать attack of opportunity против оппонента, который только что был ударен вблизи другим персонажем. Оппонент, получивший урон от такой атаки, также получает урон в 2 очка Силы.

Table 1-4: The Bene Gesserit Adept

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+0	+2	Weirding skills	+2	+1
2nd	+1	+0	+0	+3	Minor weirding ability	+2	+1
3rd	+2	+1	+1	+3	Voice (+1)	+3	+1
4th	+3	+1	+1	+4	Minutiae, bonus feat	+3	+2
5th	+3	+1	+1	+4	Minor weirding ability	+3	+2
6th	+4	+2	+2	+5	Voice (+2)	+4	+2
7th	+5	+2	+2	+5	Minor weirding ability	+4	+2
8th	+6/+1	+2	+2	+6	Lesser weirding ability, bonus feat	+4	+3
9th	+6/+1	+3	+3	+6	Voice (+3)	+5	+3
10th	+7/+2	+3	+3	+7	Lesser weirding ability	+5	+3
11th	+8/+3	+3	+3	+7	Opportune strike	+5	+3
12th	+9/+4	+4	+4	+8	Bonus feat, voice (+4)	+6	+4
13th	+9/+4	+4	+4	+8	Lesser weirding ability	+6	+4
14th	+10/+5	+4	+4	+9	Greater weirding ability	+6	+4
15th	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Voice (+5)	+7	+4
16th	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Greater weirding ability, bonus feat	+7	+5
17th	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Greater weirding ability	+7	+5
18th	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Voice (+6)	+8	+5
19th	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Greater weirding ability	+8	+5
20th	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Bonus feat	+8	+6

ДУЭЛИСТ

“Настроение это вещь, нужная для скотоводства или занятия любовью. Ты дерешься когда приходит необходимость - вне зависимости от твоего настроения.”

Руководствуясь понятиями смелости и щегольства, дуэлянт предпочитает ловкость и смекалку грубой силе, превосходя и в боевых ситуациях и социальных взаимодействиях (что делает его универсальным персонажем). Культура дезлей развивалась естественным образом, она вытекает из зависимости Империи в архаичном оружии, и нашедших популярность личных щитов, которые ограничивают использование дальнобойного оружия.

Дуэлянт сочетает в себе мастерство и изящество с явным мастерством боя. Хотя дуэлянт не может наносить столь могучий ущерб, как типичный оружейник, но имеет тенденцию быть более гибким и мобильным, чем большинство бойцов ближнего боя. Когда он может выбирать свои сражения осторожно, дуэлянт становится очень смертельным противником. Дуэлянты также на многое способны в социальных ситуациях, в отличие от большинства оружейников. Многие дуэлянты родом из богатых семей, но кто угодно, применяющий изящество над грубой силой может стать дуэлянтом, независимо от наследия. Общим элементом среды дуэлянтов является жизнь в городской среде, будь то переулки из трущоб или прекрасные залы королевской семьи.

Игровая информация

Дуэлист имеет следующую игровую статистику.

Параметры

Легко забронированный Дуэлист зависит от Ловкости, влияющей на его Защиту, также как и на многие классовые умения. Интеллект и Харизма также важны для успешного дуэлиста. Сила не так важна для дуэлиста, как для других бойцов.

Дайс Живучести

Дуэлист получает 1d10 очков живучести за уровень. Модификатор Телосложения также прибавляется. Первоуровневый Дуэлист получает 10 + модификатор Телосложения.

Очки действия

Дуэлист получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Каждый раз, когда получает уровень.

Начальные солари

Первоуровневый дуэлист начинает игру с 1d6 x 500 солари.

Классовые Умения

Классовые умения дуэлиста (и ключевые параметры для каждого умения) следуют ниже.

Acrobatics (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Craft (any) (Int), Diplomacy (Cha), Escape Artist (Dex), Jump (Str), Read/Write Language (none), Sense Motive (Wis), Speak Language (none), and Swim (Str).

Skill Points at 1st Level: (4 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 4 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат дуэлистам.

Начальные фиты

Дуэлист владеет всем simple и martial оружием, легкой броней и щитом Хольцмана.

Weapon Finesse

Дуэлист получает Weapon Finesse как бонусный фит на 1ом уровне, даже если он не выполняет требование фита.

Изящество

Дуэлист получает +1 competence бонус на Рефлексы на 2ом уровне. Этот бонус увеличивается до +2 на 11ом уровне и до +3 на 20ом уровне.

Дуэлист теряет этот бонус когда носит среднюю или тяжелую броню, а также когда находится в средней или тяжелой загрузке.

Пронзающий удар

На 4ом уровне, дуэлист становится способен направлять свои изящные атаки так, чтобы они наносили больший ущерб. Он добавляет бонус Интеллекта (если есть) как бонус на ущерб (в дополнение к бонусам Силы) я любым легким оружием, и с оружием, на которое применяется фит Weapon Finesse, такие как рапира, кнут, шипастая цепь. Дуэлист не может использовать эту способность, когда носит среднюю или тяжелую броню или когда находится в средней или тяжелой загрузке.

Бонус на уворот

Дуэлист усиленно тренируется на защите от одного оппонента в ближнем бою. По достижении 5ого уровня, в течение своего хода, он может выбрать оппонента, и получить +1 dodge бонус на Защиту против ближних атак от этого оппонента. Он может выбрать нового оппонента в любое свое действие.

Этот бонус увеличивается на +1 каждые пять уровней после 5ого (+2 на 10ом level, +3 на 15ом, и +4 на 20ом). Дуэлист теряет эту способность, когда носит среднюю или тяжелую броню или когда находится в средней или тяжелой загрузке.

Если дуэлист также имеет фит Dodge, он не обязан определить ту же цель, что и для этой способности (однако если он выберет одну цель, эти бонусы будут складываться)

Акробатический наскок

Дуэлист 7ого уровня или больше, может совершать charge в ситуациях, когда другие не могут. Он может совершать charge на сложной поверхности, которая замедляет передвижение или когда союзники блокируют путь. Эта способность позволяет сбежать с лестницы, прыгать с балкона, или кувыркаться среди столов чтобы добраться до цели. В зависимости от обстоятельств, ему все еще нужно совершать проверки (прыжков-Jump или акробатики-Tumble) чтобы усмешно передвигаться по местности.

Продвинутое флангирование

Дуэлист 8ого уровня или выше, при флангировании оппонента получает +4 бонус на атаку, вместо обычных +2. (другие персонажи, флингирующие с дуэлистом, не получают этот увеличивающийся бонус)

Удача

Множество дуэлистов живут используя кредо “лучше быть удачливым, чем хорошим.” Один раз в день, дуэлист 11ого уровня или выше, может перебросить любой проваленный бросок атаки, проверку умения, проверку параметра или спасбросок. Персонаж должен принять результат повторного броска, даже если он хуже чем первый.

Мастерство акробатики

На 13ом уровне, дуэлист настолько хорошо владеет своим телом, что может использовать акробатические умения в любых обстоятельствах. Когда он совершает проверки акробатики-Acrobatics или прыжков-Jump, он может взять десятку, даже в стрессовых ситуациях, и когда ему мешают.

Ослабляющие критические удары

Дуэлист 14ого уровня и выше, совершающий критический удар, также наносит 2 очка ущерба в Силу оппоненту. Существа, иммунные к критическим ударам, также иммунны к этой способности.

Скользкий разум

Когда дуэлист достигает 17ого уровня, его разум становится сложно контролировать. Если дуэлист проваливает спасбросок против mind-controlling или psionic эффектов, он может предпринять вторую попытку на следующий раунд, с тем же DC (конечно если он все еще жив). Он получает только этот один дополнительный шанс, на один эффект.

Критическое ранение

На 19ом уровне дуэлист, нанося критический удар, также наносит 2 очка ущерба Телосложению оппонента. (это в дополнение к ущербу в Силу от ослабляющего удара). Существа, иммунные к критическим ударам, также иммунны к этой способности.

Table 1-5: The Duelist

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+2	+0	+0	Weapon finesse	+2	+1
2nd	+2	+3	+0	+0	Grace +1	+2	+1
3rd	+3	+3	+1	+1	—	+3	+1
4th	+4	+4	+1	+1	Insightful strike	+3	+2
5th	+5	+4	+1	+1	Dodge bonus +1	+3	+2
6th	+6/+1	+5	+2	+2	—	+4	+2
7th	+7/+2	+5	+2	+2	Acrobatic charge	+4	+2
8th	+8/+3	+6	+2	+2	Improved flanking	+4	+3
9th	+9/+4	+6	+3	+3	—	+5	+3
10th	+10/+5	+7	+3	+3	Dodge bonus +2	+5	+3
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Grace +2, lucky	+5	+3
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—	+6	+4
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Acrobatic skill mastery	+6	+4
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Weakening critical	+6	+4
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—	+7	+4
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Dodge bonus +3	+7	+5
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Slippery mind	+7	+5
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	+8	+5
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Wounding critical	+8	+5
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Dodge bonus +4, grace +3	+8	+6

ФРИМЕН

"Пустыня - это хирург, срезающий кожу, чтобы посмотреть что находится под ней"

Из жарких глубин пустыни пришли свирепые воины, не носящие щита, но владеющие святым крисножом, чтобы защитить свою землю, которая им дорога. Гордые, жестокие, сильные и смертоносные, Фримены являются расой пустынных жителей, которые живут в городах и обширных пустынях планеты Арракис. Они редко взаимодействуют с внешним миром, кроме торговцев или купцов. Они непримиримо выступают против Харконненов являющихся их родиной, и даже печально известные сардаукары относятся к глубокой пустыне дьевик кшар, яумирающей земляе, так как очень немногие из тех, кто когда-либо входили в нее, вышли обратно живыми.

Тем не менее, фримены не ограничивают свое презрение только к Харконненам, они также считают всех, кроме жителей пустыни яаутфрейнамия или явлажноземельцамя слабыми, глупыми, да и просто вообще презирают их слабости. Фримены являются мощной силой на Арракисе, дисциплинированные, скрытые люди, которые были преданы и раздавлены под жестоким правлением Харконненов.

Игровая информация

Фримены имеют следующую игровую статистику.

Параметры

Сила играет важную роль для Фрименов, так как они рождены для битвы. Но Мудрость важна тоже, так как она влияет на многие классовые умения Фрименов. Ловкость также полезна как и Сила, ведь Фримены не носят брони и предпочитают скрытность.

Дайс Живучести

Фримен получает 1d10 очков живучести за уровень. Модификатор Телосложения также прибавляется. Первоуровневый Фримен получает 10 + модификатор Телосложения.

Очки действия

Фримен получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Каждый раз, когда получает уровень.

Начальные солари

Первоуровневый фримен начинает игру с 1d4 x 500 солари.

Классовые умения

Классовые умения фримена (и параметр для каждого умения) указаны ниже.
Balance (Dex), Climb (Str), Craft (chemical, pharmaceutical, mechanical, structural, visual art) (Int), Handle Animal (Cha), Hide (Dex), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Ride (Dex), Speak Language (none), Spot (Wis), Survival (Wis), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at 1st Level: (4 + Int modifier) x 4.
Skill Points at Each Additional Level: 4 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу фрименов.

Начальные фиты

Фримен начинает игру со следующими фитами: Exotic Weapon Proficiency (crysknife), Simple Weapons Proficiency.

Существо пустыни

На 1ом уровне, фримен тренируется путешествовать по пустыне, не привлекая песчаных червей, Персонаж получает +4 бонус на все проверки Move Silently, пока находится в пустыне.

Глаза Ибада

Фримены, живущие на Арракисе, проводят так много времени в насыщенной спайсом пустыне, что их кровь просто насыщена меланжем, и это проявляется в синих белках фрименов.

Эта синева помогает уменьшить блики, и дает Фрименам +2 расовый бонус на проверки Spot, пока он в пустыне.

Фокус в оружии (криснож)

На 2ом уровне, Фримен получает фит Weapon Focus, тающий ему +1 бонус на атаки с их излюбленным оружием - крисножом.

Вызов Червя

На Зем уровне, Фримен обучается искусству вызова Шай Хулуда Эта способность дает Фримену +2 competence бонус на Ride и Balance, в то время, когда он едет на черве.

Бонусные фиты

На 4ом, 8ом, 12ом, 16ом и 20ом уровнях, Фримен может выбрать бонусный фит из следующего листа. Фримен должен выполнить требования фита, чтобы взять его.

Alertness, Blind-Fight, Blooded, Brawl, Cleave, Combat Reflexes, Dodge, Elusive Target, Endurance, Fedaykin, Great Fortitude, Great Cleave, Heat Endurance, Improved Heat Endurance, Power Attack, Run, Stealthy, Sunder, Toughness, Track, Traceless Step, Weapon Finesse, Weapon Focus, Wormrider.

Выживание

На 5ом уровне, Фримен получает +2 competence бонус на Survival, пока он в пустыне. Этот бонус увеличивается на +2 каждые 5 уровней (+4 на 10ом level, +6 на 15ом, и +8 на 20ом).

Uncanny Dodge - сверхестественный уворот

Начиная с 10 уровня, фримены получают уникальную способность реагировать на опасность, до того как увидят ее. На 10м уровне и дальше, фримены сохраняют бонус Ловкости на Защиту (если есть) вне зависимости от того, застали ли их врасплох или нет, или при атаках невидимого противника. (Он все еще теряет бонус Ловкости, когда иммобилизирован.)

На 11ом уровне Фримена нельзя флангировать, он реагирует на несколько противников также легко, как и на одного.

На 18ом уровне, Фримен получает интуитивное чувство, которое предупреждает его о ловушках, это чувство дает ему +2 бонус на Рефлексы для избежания ловушек и +2 dodge бонус на Защиту от ловушек.

Незаметное перемещение

Начиная с 7ого уровня, фримен может добавить свой спасбросок по

Table 1-6: The Fremen

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+2	+0	+0	Eyes of Ibad, desert creature	+2	+0
2nd	+2	+3	+0	+0	Weapon focus (crysknife)	+2	+0
3rd	+3	+3	+1	+1	Call the worm	+3	+0
4th	+4	+4	+1	+1	Bonus feat	+3	+0
5th	+5	+4	+1	+1	Survival +2	+3	+1
6th	+6/+1	+5	+2	+2	Uncanny dodge	+4	+1
7th	+7/+2	+5	+2	+2	Stealthy movement	+4	+1
8th	+8/+3	+6	+2	+2	Bonus feat	+5	+1
9th	+9/+4	+6	+3	+3	Ride the worm	+5	+2
10th	+10/+5	+7	+3	+3	Survival +4	+6	+2
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Uncanny dodge (flanking)	+6	+2
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—	+6	+2
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Bonus feat	+7	+3
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Fast movement	+7	+3
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—	+8	+3
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Survival +6	+8	+3
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Bonus feat	+9	+4
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	+9	+4
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Uncanny dodge (trap sense)	+9	+4
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bonus feat, survival +8	+10	+4

Рефлексам, на все проверки Move Silently и Hide.

Езда на Черве

На 9ом уровне, Фримен хорошо разбирается в силе пустыни. Фримен получает +2 бонус на все проверки с взаимодействием с червем (складывается с третьейуровневой способностью Вызов Червя) я дает ему дополнительный +2 circumstance бонус (в итоге +4) на все проверки Ride и Balance, пока он на черве

Быстрое перемещение

На 14ом уровне, Фримен находясь в пустыне, чувствует себя как дома, и может передвигаться очень быстро. Фримен увеличивает свою натуральную базовую скорость на +2 метра (делая его базовую скорость 12 метров) пока он носит легкую броню, или не носит брони вообще, и пока находится в легкой загрузке.

ПЛУТ

“Как и многими кулиранными деликатесами, месью наслаждаются медленно, и после продолжительной подготовки.”

Ни одно общество, независимо от того, насколько ушло вперед, не остается без преступного мира, места, где процветают отступники или изгои, питаются подбрюшьем общества, отнимая у богатых и бедных ради своего собственного выживания в беспощадном мире преступности. В такой потрепанной окружающей среде, даже дуэлисты часто боятся находиться. Плут эксперт в поле смертельной опасности среди головорезов, воров, шпионов и даже благородных лордов.

Ни один благородный дом не может состоять без корпуса разведчиков, и никакая гильдия не может долго сохранять свою монополию без тайных оперативников и шустрых воров. Даже Церковь нуждается в невидимых глазах и ушах, чтобы раскрыть злоупотребления технологией. Для этих задач фракции обращаются к плутам, специалистам во всех сомнительных навыках.

Плуты имеют широкий диапазон навыков, имеющих в их распоряжении, быстро узнают, как разобраться с их врагами, оставаясь невидимыми. Плуты, как правило, свободные люди, которые либо выросли в преступной среде, и выбрали такую жизнь, как только смогли убежать из дома, или выбирают стать агентами элиты. Они, как правило, никак не относятся к классовым неурядицам.

Плуты могут обеспечить жизненно важные навыки для любого благородного окружения или приключенческой группы, работая в качестве разведчиков и шпионов. Хотя члены духовенства могут косо смотреть на такие навыки, как и некоторые дворянские роды, Исператорский.

Игровая информация

Плуты имеют следующую игровую статистику.

Параметры

Ловкость влияет на многие умения плута, а также дает бонус

на защиту. Высокий интеллект позволяет Плутам выбрать больше умений, и также важен.

Дайс Живучести

Плут получает 1d6 очков живучести за уровень. Модификатор Телосложения также прибавляется. Первоуровневый Плут получает 6 + модификатор Телосложения.

Очки действия

Фримен получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Каждый раз, когда получает уровень.

Начальные солари

Первоуровневый фримен начинает игру с 1d6 x 500 солари.

Классовые умения

Классовые умения фримена (и параметр для каждого умения) указаны ниже.

Acrobatics (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Craft (Int), Disable Device (Int), Escape Artist (Dex), Forgery (Wis), Gather Information (Cha), Hide (Dex), Innuendo (Cha), Intimidate (Cha), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Speak Language, and Spot (Wis).

Skill Points at 1st Level: (8 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 8 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие классовые особенности принадлежат Плутам.

Начальные фиты

Плуты обучены использовать все simple и martial оружие, а также легкий доспех, но не щиты.

Незаконный обмен

Начиная с 1ого уровня, плут получает+5 competence бонус на любые проверки Diplomacy, сделанные при попытке купить или продать незаконные товары.

Удача

Плут знает, что лучше быть везучем, чем красивым. Поэтому начиная со 2ого уровня, плут может перекинуть любую заваленную проверку параметра, атаки или спасброска (Другими словами, любой бросок d20) Этот второй бросок используется, независимо от того, лучше он или хуже.

Плут может использовать эту способность несколько раз в день, но не больше чем один раз за событие. На 2ом уровне, Плут может использовать это один раз в день, на 18ом уровне до четырех раз в день (но все еще только один раз за событие).

Точная атака

Каждый раунд, Плут может добавить это число к атаке или броску урона, если используется зависима от Ловкости атака (но не к обоим). Атака, основанная на Ловкости, это атака, сделанная дальнобойным оружием, либо ближним оружием, но с использованием фита Weapon Finesse. Вы должны сообщать куда добавляете бонус, перед атакой.

Акценты на умениях

На 4ом, 8ом, 12ом, 16ом, и 20мо уровнях, Плут получает донусный фит Skill Emphasis. Этот фит можно применить к любому классовому умению. Нельзя выбирать одинаковые умения дважды.

Бонусный фит

Плут получает бонусный фит на 5ом, 10ом, и 15ом уровнях. Эти фиты длжны быть выбраны ил следующего списка, и Плут должен выполнить требования к фиту, чтобы его взять.
Alertness, Dodge, Fame, Great Fortitude, Headstrong, Heroic Surge, Improved Initiative, Infamy, Iron Will, Low Profile, Weapon Finesse, Weapon Focus.

Table 1-7: The Knave

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+2	+0	Illicit barter, infamy	+2	+0
2nd	+1	+0	+3	+0	Lucky (1/day)	+2	+0
3rd	+2	+1	+3	+1	Precise attack +1	+3	+1
4th	+3	+1	+4	+1	Skill emphasis	+3	+1
5th	+3	+1	+4	+1	Bonus feat	+4	+1
6th	+4	+2	+5	+2	Lucky (2/day)	+4	+1
7th	+5	+2	+5	+2	Evasion	+5	+2
8th	+6/+1	+2	+6	+2	Skill emphasis	+5	+2
9th	+6/+1	+3	+6	+3	Precise attack +2	+6	+2
10th	+7/+2	+3	+7	+3	Bonus feat	+6	+2
11th	+8/+3	+3	+7	+3	Uncanny dodge	+7	+3
12th	+9/+4	+4	+8	+4	Skill emphasis	+7	+3
13th	+9/+4	+4	+8	+4	Lucky (3/day)	+8	+3
14th	+10/+5	+4	+9	+4	Precise attack +3	+8	+3
15th	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Bonus feat	+9	+4
16th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Skill emphasis	+9	+4
17th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Improved uncanny dodge	+10	+4
18th	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Lucky (4/day)	+10	+4
19th	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Improved evasion	+11	+5
20th	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Skill emphasis	+11	+5

МЕНТАТ

“По своей воле я установил мой разум в движение”

Люди суперкомпьютеры, наибольшей способностью ментата является власть предсказания будущего через множество переменных. Ментат может делать прогнозы по поводу возможных результатов основываясь даже на небольшом количестве информации. Для Ментатов, которые используют свой ум, чтобы увидеть схемы в пределах схемы, внутри схемы, и предсказывают наиболее вероятные места для ловушек и слабости периметра Дома, а уж темболее расчеты глобальной экономики тривиальны.
Тренируясь в молодом возрасте, Ментаты часто посещают школу в академии на Бене Тлейлак. Ментаты часто используют стимулирующий препарат Сафо, который увеличивает скорость их психических функций. Ментаты часто используются как среди Больших, так и среди Малых Домов

Уворот

На 7ом уровне и выше, Плут может ловко избегать атак. Если Адепт подвержен влиянию эффекта, который позволяет спасбросок по Рефлексам на половинный ущерб (к примеру взрыв гранаты), Адепт не получает урона, если выполнен успешный спасбросок.
Evasion может применяться только при ношении легких доспехов, или без доспехов.

Сверхестественный уворот

Начиная с 11ого уровня, плуты получают уникальную способность реагировать на опасность, до того как увидят ее. На 11ом уровне и дальше, плуты сохраняют бонус Ловкости на Защиту (если есть) вне зависимости от того, застали его врасплох или нет, или при атаках невидимого противника. (Он все еще теряет бонус Ловкости, когда иммобилизован.)
Если плут уже имеет сверхестественный уворот от другого класса он автоматически поулчает улучшенный сверхестественный уворот вместо этого (смотрите ниже).

Улучшенный сверхестественный уворот

Плута 17ого уровня и выше нельзя флангировать. Эта защита защищает от внезапных атак других плутов, до тех пор, пока атакующий не будет на четыре уровня выше.
Если персонаж уже имеет uncanny dodge (смотрите выше) от второго класса, персонаж автоматически получает improved uncanny dodge, и уровни от классов складываются для определения минимального уровня плута для флангирования.

Улучшенный уворот

На 19ом урочне, плут поулчает способность избегать опасности почти на сверхестественном уровне. Эта способность работает как evasion, за исключением того, что даже на проваленном спасброске по Рефлексам он получает только половину урона. вообще. Беспоможный плут не получает радостей от improved evasion.

Ландсраада для построения стратегии защиты и предсказать слабости планируемой атаки. Любая попытка взаимодействия с Другим Домом не обходится без консультации Ментата, будет ли это эффективно, и что более важно, чтобы остаться в рамках законов Канли Ландсраада. Защите благородных Домов жизненно необходимы лояльные ментаты. В этой роли ментат обычно обозначается как Мастер Ассасинов.

Игровая информация

Ментаты имеют следующие игровые характеристики.

Параметры

Интеллект очевидно наиболее важный параметр для Ментата, но Мудрость и Ловкость также играют ключевые роли в умениях и защите.

Дайс Живучести

Дуэлист получает 1d8 очков живучести за уровень. Модификатор Телосложения также прибавляется. Первоуровневый Дуэлист получает 8 + модификатор Телосложения.

Очки действия

Фримен получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Каждый раз, когда получает уровень.

Начальные солари

Первоуровневый ментат начинает игру с 1d6 x 500 солари.

Классовые умения

Классовые умения ментата (и ключевой параметр) описаны ниже.

Autohypnosis (Int), Craft (chemical, mechanical, pharmaceutical) (Int), Cryptography (Int), Demolitions (Int), Disable Device (Int), Investigate (Int), Knowledge (behavioral sciences, current events, earth & life sciences, history, physical sciences, tactics) (Int), Listen (Wis), Read/Write Language (none), Research (Int), Search (Int), Sense Motive (Wis), Speak Language (none), and Spot (Wis).

Skill Points at 1st Level: (8 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Level: 8 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие классовые способности принадлежат Ментатам.

Начальные фиты

Ментат начинает игру со следующими фитами: Holtzmann Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Lasgun Proficiency.

Транс Ментата

На 1ом уровне, ментат может войти в транс, который помогает рассортировать данные, факты и вспомнить информацию. Транс ментата позволяет вспомнить известный факт или собственные наблюдения, независимо от важности информации и длительности наблюдений.

Во время трансa, ментат может попытаться определить основную правду, природу или персонажа, которого он обозревает, фильтруя и распределяя мелочи. В любое время, когда ментат раскрывает факты или мотивации через использование более традиционных навыков, он может предпринять попытку войти в транс чтобы проанализировать детали и записать их в память. Успешная проверка Autohypnosis определяет, что факты были проанализированы и записаны в память, затем он может вспомнить эти факты свободным действием.

Ментат также может совершать основные (и продвинутые) математические расчеты в уме, без использования компьютеров или калькуляторов. Эта способность всегда работает без ошибок.

Растчетная Защита

На 2ом уровне, ментат обучается использовать мозг также хорошо, как и ловкость. С этого момента ментат добавляет бонус Интеллекта, вместе с бонусом Ловкости на Защиту. Любая ситуация, в которой ментат теряет бонус Ловкости, также заставляет потерять этот бонус от Интеллекта.

Тактики

На 3ем уровне, ментат может использовать свои тактические знания для направления своих союзников в битве. Используя действие атаки, ментат может даровать одному союзнику (но не себе) в радиусе (смотрите ниже) competence бонус на атаку или dodge бонус на Защиту и спасброски по Рефлексам. Этот бонус равен модификатору интеллекта ментата и продолжается число раундов, равное 1d4 + модификатор Харизмы ментата.

С full-round action, ментат может даровать выбранный бонус себе или всем союзникам в радиусе. В этом случае бонус длится число раундов, равное модификатору харизмы.

Все союзники должны видеть и слышать ментата, а также понимать его, для того, чтобы способность действовала.

Использование ядов

На 4ом уровне, ментат тренируется использовать химикаты, такие как яды. Ментат никогда не имеет шанса отравить себя или случайно применить яд не тот или не туда.

Бонусные фиты

На 5ом уровне и каждые пять уровней после этого, Ментат получает бонусный фит. Бонусный фит должен быть выбран из следующего листа, и ментат должен выполнять требования для фита, чтобы его взять..

Assassin, Cautious, Combat Expertise, Darting Weapon, Deceptive, Defensive Martial Arts, Dodge, Educated, Householder, Improved Initiative, Interrogator, Master Assassin, Master Duelist, Mentat Training, Mind Over Body, Modify Combat Style, Spot Weakness, Steely Gaze, Trustworthy, Ultimate Duelist, Valued Retainer.

Нахождение ловушек

Начиная с 6ого уровня, ментат (и только ментат) может использовать навык поиска-Search, чтобы найти ловушки, сложностью больше 20. Ментаты (и только ментаты) могут использовать умение Device skill чтобы разоружать улучшенные ловушки. Улучшенная-masterwork ловушка обычно имеет DC 25 + уровень установщика ловушки.. Нахождение простой ловушки имеет DC по крайней мере 20, или выше, если она хорошо спрятана. Нахождение улучшенной-masterwork ловушки имеет DC 25 + уровень установщика ловушки.

Если ментат пробросит DC на 10 или больше, проверкой Disable Device может изучить ловушку, понять как она работает, и пройти через нее (с компаньенами) без нужды разоружать ее.

Чувство ловушек

На 6ом уровне, ментат получает интуитивное чувство, которое предупреждает его об опасности, оно дает ему +2 бонус на Рефлексы,, когда они бросаются против ловушек и +2 Dodge бонус на Защиту против ловушек. Эти бонусы возрастают до +4 когда ментат достигает 12ого уровня, и до +6 когда он достигает 18ого уровня. Бонусы от разных классов, у которых есть эта способность складываются.

Уворот

На 7ом уровне и выше, Ментат может ловко избегать атак. Если Адепт подвержен влиянию эффекта, который позволяет спасбросок по Рефлексам на половинный ущерб (к примеру взрыв гранаты), Адепт не получает ущерба, если выполнен успешный спасбросок.

Evasion может применяться только при ношении легких доспехов, или без доспехов.

Оценка ментата

На 8ом уровне, ментат может оценивать мотивы или прошлое каждого врага или нападающего, анализируя сцену преступления и мелких зацепок.

Ментат полагается на его знакомство с с криминальным поведением и использует глубокие аналитические способности, чтобы собрать воедино все улики. Исследуя сцену преступления, ментат делает проверку Sense Motive.

Результат показывает какую информацию ментат может извлечь из сцены Каждый раз когда ментат сталкивается со сценой преступления одного и того же преступника он получает +5 circumstance бонус (ГМ добавляет этот бонус секретно)

	Time	DC
Мотив	10 min	15
Разновидность и пол	30 min	20
Основной класс	1 hour	25
Примерный уровень	6 hours	30

Анализируя место преступления дополнительно, ментат может собрать кусочки картины в целое. "Примерный уровень" это относительная величина, к примеру сильно ниже ментата (четыре или больше уровней ниже); примерно тот же (в пределах трех уровней); или выше чем Ментат (четыре или больше уровней выше).

ГМ может также позволить узнавать другую информацию, по своему решению.

Продвинутая тактика

На 9ом уровне, ментату требуется меньше времени для направления своих союзников. Он может направить одного союзника свободным действием, или всех союзников действием движения. Но даже имея эту способность, ментат может использовать продвинутую тактику один раз в раунд.

Мнемоническая подготовка

На 11ом уровне, ментат подготавливает свои воспоминания так, чтобы запоминать все до малейшей детали. К любому умению Знаний, Ментат добавляет двойной бонус Интеллекта.

Дополнительно, ментат может свершать проверку Autohypnosis чтобы вспомнить огромное количество данных свободным действием.

Подлая атака

На 11ом уровне, ментат особенно смертелен с долей сюрприза. Каждый раз, когда ментат ловит опонента, потерявшего свой бонус Ловкости на защиту, или когда флангирует свою цель, ментат наносит дополнительный ущерб. Этот дополнительный ущерб равен 2d6 на 11ом уровне, и увеличивается на 1d6 каждые три уровня после этого. При критическом попадании этот ущерб не умножается. Дальняя атака может быть подлой, при условии дистанции 10 метров.

Безоружным ударом или другим оглушающим оружием, ментат может делать подлую атаку, которая делает несмертельный урон. Он не может использовать оружие, которое делает смертельный урон, чтобы сделать несмертельный урон, даже с обычными -4 штрафа.

Проекция Ментата

На 13ом уровне, ментат может совершать удивительные прыжки в логике, даже с мизерным количеством информации. Проекция Ментата позволяет предсказать будущие действия, события или результат, основываясь на собранной информации о мотивах, фактах, действиях или событиях. Будет прогнозированное поведение из определения мотивов или дедуктивным методом вариантов действий, прокция ментата экстраполирует будущие

последствия из богатства фактических данных и представляет уникальную науку причин и следствий.

Он добавляет свой уровень ментата на проверки Sense Motive противопоставляемые DC, указанным ниже, чтобы найти ниточки, связывающие текущую сцену или соединяет факты и мотивации, которые были в других сценах, располагая все в хронологическом порядке.

Attempted projection	Time	DC
Подбор фактовз относящихся к немедленному будущему персонажей в этой сцене	10 min	15
Предсказать дальнейшее поведение персонажей в будущей сцене, основываясь на информации в этой сцене	30 min	20
Вывести мотивы организации	1 hour	25
Вывестибудущие действия персонажа	6 hours	30
Вывести будущие мотивы персонажа основываясь на действиях, которые как думает ментат, он предпримет	8 hours	40

Осведомленность Ментата

На 16ом уровне, ментат достигает такой логики и информационных умений, что может читать людей как книги, получая способность знать, когда ему говорят правду, читая язык тела. Ментат должен чидеть и слышать персонажа. С успешной проверкой Sense Motive, против проверки Bluff объекта, или против DC 10 (который больше), Ментат может сказать, когда объект говорит ложь. Эта способность не раскрывает правду или любую другую информацию.

Логика машины

На 19ом уровне, ментат позволяет логике заместить все процессы, особенно эмоции, во время решения проблемы. Ментат может сделать дополнительную проверку Знаний каждый раунд свободным действием. Если ментат желает исполнить это действие, он должен потратить очко действия, чтобы не бросать проверку Concentration

Table 1-8: The Mentat

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+2	+0	Mentat trance	+2	+1
2nd	+1	+0	+3	+0	Calculated defense	+3	+1
3rd	+2	+1	+3	+1	Tactics	+3	+1
4th	+3	+1	+4	+1	Poison use	+3	+2
5th	+3	+1	+4	+1	Bonus feat	+4	+2
6th	+4	+2	+5	+2	Trapfinding, trapsense +2	+4	+2
7th	+5	+2	+5	+2	Evasion	+5	+3
8th	+6/+1	+2	+6	+2	Mentat assessment	+5	+3
9th	+6/+1	+3	+6	+3	Advanced tactics	+5	+3
10th	+7/+2	+3	+7	+3	Bonus feat	+6	+4
11th	+8/+3	+3	+7	+3	Mnemonic conditioning	+6	+4
12th	+9/+4	+4	+8	+4	Trap sense +4	+7	+4
13th	+9/+4	+4	+8	+4	Mentat projection	+7	+5
14th	+10/+5	+4	+9	+4	—	+7	+5
15th	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Bonus feat	+8	+5
16th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Mentat awareness	+8	+6
17th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	—	+9	+6
18th	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Trap sense +6	+9	+6
19th	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Mechanical logic	+9	+7
20th	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Bonus feat	+10	+7

ДВОРЯНИН

“Когда ты задаешь вопрос, ты действительно хочешь получить ответ, или ты только выставляешь напоказ силу?”

Дворяне правят либо по крови или по амбициям. Благородного ли происхождения или удостоен дворянских титулов за отличную службу императору, эти правители умело манипулируют политическими телами, превосходя многих в дипломатии и сборе ресурсов. Их политический и риторических опыт, а также знания позволяют им издавать законы с небольшими дырами, чтобы когда нужно обходить их, и это выделяет их из общей толпы.

Выбирайте этот класс, если Ваш персонаж родом из одного из Благородных Домов Ландсраада (Малого или Великого), вместе с

богатством или сильной биографией; или если ваш персонаж достиг положения лидера - будет назван Капитаном Стражи или Защитник Империи, и хотите поулчить политические плюсы положения.

Члены класса дворянина используют свой интеллект и харизму, чтобы оставить свой след во вселенной. Некоторые прославляют свое имя обаятельной улыбкой и золотой языком, а другие хитрые, коварные и нечестные внутри, прячутся за невыполнимыми обещаниями и пустыми компромиссами.

Их сильные послания и ловкость в переговорах уважают дворянские команды, что создает друзей, и неизбежно влияет на всех людей.

Игровая информация

Дворяне имеют следующую игровую статистику.

Параметры

Харизма, несомненно, самый важный параметр дворянина, так как умения дворянина взаимодействовать с окружающими и проявление чувства уверенности имеют решающее значение для их успеха. Мудрость и Интеллект как базис других важных умений также имеют важное значение.

Дайс Живучести

Дворянин получает 1d6 очков живучести за уровень. Телосложение персонажа также прибавляется. Первоуровневый Дворянин получает 6 очков живучести плюс модификатор Телосложения.

Очки действия

Дворянин получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Каждый раз, когда получает уровень.

Начальные Солари

Первоуровневый дворянин получает 1d6 x 1,000 солари.

Классовые умения

Классовые умения дворянина (и па0аметры) описаны ниже.

Bluff (Cha), Command (Cha), Diplomacy (Cha), Disguise (Cha), Gather Information (Cha), Intimidate (Cha), Knowledge* (Int), Read/Write Language (none), Sense Motive (Wis), Speak Language (none).

Skill Points at 1st Level: (5 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 5 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие классовые способности принадлежат дворянину.

Начальные фиты

Дворянин начинает игру со следующими фитами: Holtzman Shield Proficiency, Lasgun Proficiency, и Simple Weapons Proficiency.

Услуга

На 10м уровне, Дворянин получает способность запросить услугу от тех, кого он знает. Делая проверку Услуги, дворянин поднимает свои контакты, чтобы получить важную информацию без затрат времени и трудностей, которые могли бы возникнуть. Услуга также может быть использована для получения экипировки в кредитили документы от влиятельных знакомых.

Чтобы получить Услугу, дворянин делает прверку. Бросаем d20 и добавляем бонус Услуги персонажа (+1 на первом уровне, +2 на втором, +3 на седьмом и так далее).

ГМ назначает ДС основываясь на виде услеги, которую запрашивают (от 10 за простую услугу до 25 как очень опасную, дорогую или нелегальную). Дворянин не можетвзять 10 или 20 на эту проверку, ни попытаться повторить проверку. Заметим, что Услуга должна помогать в прохождении приключения, но не завершать его. "Сделай мне хорошо" - такая услуга не должна быть доступна персонажу, неважно успешна ли проверка.

Дворянин может запрашивать Услугу количеством раз в неделю, равное половине его уровня, округленное вниз (но минимум 1). Таким образом, дворянин 1ого уровня, Гарани Ордос может запрашивать Услугу каждую неделю, а когда он достигнет 7ого уровня, он сможет запрашивать Услугу три раза в неделю, от разных контактов.

ГМ должен оккуратно присматривать за использованием Услуги, чтобы персонаж не злоупотреблял этим. Успех или провал миссии не должен зависеть от использования Услуги, и не должно быть замены хорошего отыгрыша услугой. ГМ не должен поаолять Услугу, которая разрушит игру.

Право Прохода

Титула и престиж часто открывают закрытые для обычных людей двери. В странах, где политические обстоятельства позволяют Дворянину получать привелегии, Дворянин получает circumstance бонус, равный половине его уровня в классе (минимум 1), на Bluff,

Diplomacy, и Intimidate проверкам, чтобы пройти мимо охраны, прийти на празднование без приглашения, сидеть в Пурпурной Ложке на Арене Кайтейна, без обозначения личности и других ситуациях, требующих влияния или престижа. В странах неизвестных или враждебных, персонаж не получает этот бонус.

Внушать доверие

Начиная с 3ого уровня, дворянин может использовать ораторское искусство для внушения доверия в союзников, подталкивая их к более успешным действиям. Союзник должен видеть и слышать Дворянина по крайней мере один full round для того чтобы внушение действовало. Эффект продолжается 5 раундов. Дворянин может вдохновить число союзников, равное половине его уровня, округленное вниз. Он может Внушать один раз в день, за каждые четыре уровня дворянина (1 раз в день с 1 по 4ый уровень, дважды с 5ого по 8ой, и так далее). Союзник получает +2 morale бонус на все спасброски и +1 morale бонус на атаку и урон оружия. Дворянин не может внушить доверие самому себе, эта спомобность может помочь только союзникам.

Доступ к ресурсам

Начиная с аего уровня, Дворянин получает доступ к множеству ресурсов (обычно семейных, влиятельных друзей или покровителя). Один раз в день, Дворянин может сделать проверку Харизмы, чтобы использовать эти ресурсы в приключении. Полученные ресурсы равны уровню класса дворянина, умноженное на результат проверки Харизмы и умноженное на 20. Так, на Зем уровне, Дворянин, получивший 16 на броске Харизмы, получает 960 солари, чтобы использовать их в приключении (3 x 16 x 20 = 960).

Эти ресурсы могут быть почти в любой форме, которую пожелает дворянин, и делать с ними что ему заблагорассудится. Онможет просто сохранить их, спустить все, использовать их как взятки или продать их. Эти ресурсы попадают в распоряжение Дворянина через 1d8 часов, после того как он выполнил проверку. Эти ресурсы должны быть очевидно доступны в том месте и в то время, когда он совершает эту рроверку. К примеру, Дворянин, путешествующий в пустынях Арракиса не получит доступ ко многим ресурсам. Доступ к ресурсам лучше делать в качестве денег, на которые дворянин уже сможет попробовать купить то, что он хочет.

Команды

С 4ого уровня, Дворянин может командовать действиями других персонажей, делая проверку Команды (посмотрите новое умение Command в **Главе 2: Умения**). Дворянин получает +2 morale бонус на проверки Команд на 4ом уровне. Этот бонус увеличивается на два (+4, +6, и так далее) каждые четыре уровня (8ой, 12ый и16ый). Командование детально описывается во второй главе.

Бонусные классовые умения

На 5ом, 10ом, 15ом и 20ом уровнях, Дворянин получает доступ к огромному числу инструкторов и инспекторов, которые позволяют ему выбранное неклассовое умение поменять на классовое. теперь это умени будет повышаться за 1 очко на 1 ранг, старые ранги не изменяются.

Бонусный фит

На 6ом, 9ом, 12ом, 15ом и 18ом уровнях, Дворянин может выбрать бонусный фит из следующего списка. Дворянин должен выполнить требование фита, для того чтобы взять его.

Ambassador, Code of Honor, Confident, Connected, Deceptive, Devotion, Good Impression, Influence, Leadership, Nobility, Old Debts, Personal Staff, Persuasive, Renown, Skill Emphasis, Smooth Talk, Trustworthy, Undermine, Windfall.

Введение во владение

На 6ом уровне, Дворянин получает небольшую территорию или лен с жильем, таким как замок на Гьеди Прайм, этаж апартаментов на Кайтейне. Он также поулчает +3 Wealth бонус, показывающий его новый статус.

Свита

На 7ом уровне, Дворянин получает число лояльных слуг, равное его

бонусу Харизмы +1. Определяя уровень слуг, вычитайте 5 из уровня персонажа. ГМ определяет состав слуг, но они все обычные и описаны на странице XX.

несмотря на свою лояльность, у них тоже есть свой предел, и они не просто безмозглые роботы. Они встречают приказы идти на очевидную смерть или на преступление категоричным отказом. Продолжительное давление на них, заставляет бежать, и доложить об этих обстоятельствах компетентным органам.

Требование Послушания

На 8ом уровне, команды Дворянина обладают таким весом, что "практически невозможно" отказаться от выполнения. Дворянин тратит Очко Действия, заставляя цель бросать спасбросок по Воле (DC = 10 + уровень класса дворянина + модификатор Харизмы) или немедленно повиноваться.

Если результатом выполнения приказа будет немедленная смерть или ранение, цель получает +10 circumstance бонус на спасбросок. Если результат приказа будет "просто" наказание или пытка, цель не получает этого бонуса. Таким образом, персонаж, которому приказано "атаковать этого скачущего зорила!" получит бонус, но персонаж поулчивший приказ "освободи этих заключенных по моему велению сейчас же!" не получит бонус.

Этот эффект сработает только на статистов, но не подействует на ключевых персонажей.

Внушить величие

Начиная с 11ог оуровня Дворянин может внушить величие в союзниковлф дающее им дополнительные боевые возможности Работает также как Внушить Довериеиел кроме того что работает только на одного союзникаФ Союзник получает +2d6 временных очков живучести, +2 competence бонус на атаку, и +2 morale бонус на спасброски. Эффект длится 5 раундов. Дворянин может пользоваться этой способностью раз в день. За каждые три уровня после 11ого, Дворянин может Внушать величие дополнительному союзнику.

Дворянин не может внушить доверие самому себе, эта спомобность может помочь только союзникам.

Большее Владение

На13ом уровне, Дворянин получает особенно щедрый дер от его политического круга, например от Великого или Малого Домов, КХОАМ или самого Императора.Возможное большое владение включает большой лен с поместьем и маленькой деревней, большой особняк на Гьеди Пайм, или роскошный воздушный корабль на Кайтейне. Престиж и положение отражается в +3 Wealth бонус.

Планетарный Лен

На 20ом уровне, Дворянин получает вселенское признание статуса и ему даруется в качестве его дома целая планета и директорское место в КХОАМ. Престиж и положение в связи с этим отражается в +4 Wealth бонус.

Table 1-9: The Noble

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+1	+2	Favor +1, right of passage	+2	+1
2nd	+1	+0	+2	+3	Inspire confidence	+3	+1
3rd	+2	+1	+2	+3	Favor +2, resource access	+3	+1
4th	+3	+1	+2	+4	Command +2	+3	+2
5th	+3	+1	+3	+4	Coordinate +2	+4	+2
6th	+4	+2	+3	+5	Bonus feat, investiture	+4	+2
7th	+5	+2	+4	+5	Favor +3, retinue	+5	+2
8th	+6/+1	+2	+4	+6	Command +4, demand obedience	+5	+3
9th	+6/+1	+3	+4	+6	Bonus feat	+5	+3
10th	+7/+2	+3	+5	+7	Coordinate +4	+6	+3
11th	+8/+3	+3	+5	+7	Inspire greatness	+6	+3
12th	+9/+4	+4	+6	+8	Bonus feat, command +6	+7	+4
13th	+9/+4	+4	+6	+8	Greater investiture	+7	+4
14th	+10/+5	+4	+6	+9	Favor +4	+7	+4
15th	+11/+6/+1	+5	+7	+9	Coordinate +6, bonus feat	+8	+4
16th	+12/+7/+2	+5	+7	+10	Command +8	+8	+5
17th	+12/+7/+2	+5	+8	+10	—	+9	+5
18th	+13/+8/+3	+6	+8	+11	Bonus feat	+9	+5
19th	+14/+9/+4	+6	+8	+11	Favor +5	+9	+5
20th	+15/+10/+5	+6	+9	+12	Bonus class skill, planetary fief	+10	+6

ТЕХНИК

"Знать, что человек должен сделать, не достаточно."

Техники сочетают подготовку специалистов и натуральный гений, чтобы достичь вершины выбранной ими области. Технические специалисты могут быть врачами, любопытными учеными, блестящими исследователями, или одаренные математиками. Большинство из них стремятся помочь людям, или просто получают знания, чтобы создавать технические устройства или разрабатывать новые научные теории. Каждая команда приключенцев поулчает выгоду от талантов техника.

Некоторые техники становятся авантюристами ради денег и славы. Другие видят поле, как лучшее место, чтобы проверить свои навыки и добавить их к объему знаний и подготовки. Некоторые считают, что это их обязанность предоставлять помощь, которая больше нигде не доступна. Техник может быть врачом или ксенобиологом, механиком звездолета или оружейника, программистом или инженером-электриком.

Техники имеют лучшие многосторонние технические способности, и отдельные специалисты развивают навыки и приемы, которые выделяют их из своего круга. Такие техники могут быть особенно способны в определенной области исследований, также квалифицированы использовать определенный набор инструментов. По мере приобретения опыта, техники получают больше возможностей для развития их технических умений.

Игровая информация

Техники имеют слудующую игровую статистику.

Параметры

Интеллект наиболее важный параметр для техника. Мудрость и Ловкость также хорошо может помочь, предоставляя способности лучше наблюдать мир вокруг них и взаимодействовать с ним на определенном уровне.

Дайс Живучести

Техник получает 1d6 очков живучести за уровень. Телосложение персонажа также прибавляется. Первоуровневый Техник получает 6 очков живучести плюс модификатор Телосложения.

Очки действия

Техник получает число очков действия равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Каждый раз, когда получает уровень.

Начальные Солари

Первоуровневый техник получает 1d6 x 500 солари.

Классовые Умения

Классовые умения Техника (и ключевые параметры к ним) указаны ниже.

Craft (chemical, mechanical, pharmaceutical, structural) (Int), Demolitions (Int), Diplomacy (Cha), Disable Device (Int), Knowledge (art, behavioral science, business, civics, current events, earth & life sciences, history, physical sciences, popular culture, tactics, technology, theology & philosophy) (Wis), Pilot (Dex), Read/Write Language (none), Speak Language (none), Spot (Wis), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at 1st Level: (7 + Int modifier) x 4.
Skill Points at Each Additional Level: 7 + Int modifier.

Классовые Способности

Следующие классовые способности принадлежат Техникам.

Начальные фиты

Техник начинает игру с фитом Simple Weapons Proficiency.

Акцент на умении

На 1ом, 7ом и 13 уровнях, Техник получает фит Skill Emphasis. Этот фит можно применить в следующим умениям, основываясь на вашей специальности.

Нельзя два раза брать фит на одно умение.
Craft (выбрать один), Knowledge (выбрать одно), Treat Injury, Repair, or Research.

Исследования

Техник ловко находит техническую информацию всех типов. Начиная с 2ого уровня, он добавляет свой уровень к любой проверки Knowledge когда он ищет с помощью базы данных или других источников, в поисках технической информации.

Бонусный фит

На 3ем, 6ом, 9о, 12ом, 15ом и 18ом уровнях, Техник может выбрать бонусный фит из следующего списка. Техник должен выполнить требование фита, чтобы взять его.
Aircraft Operation, Builder, Cybernetic Surgery, Educated, Gearhead,

Imperial Conditioning, Improvised Invention, Iron Will, Low Profile, Meticulous, Pyretic Conscience, Renown, Skill Emphasis [Knowledge (any), Repair, or Treat Injury], Studios, Surgery, Vehicle Expert.

Немедленное Мастерство

На 3ем и 16ом уровне, Техник получает 4 ранга в любом умении, основанном на Интеллекте (включая неклассовые умения, но исключая Weirding умения), в котором он не имел рангов

Специальность

На 4ом, 8ом, 11ом, 14ом, 17ом и 19ом уровнях, Техник получает специальность. Каждый раз, техник выбирает специальность из расположенного ниже списка. Это могут быть разные специальности, или же Техник может взять ту же специальность несколько раз (до трех).

Mastercrafter: Применяя эту специальность к определенному умению Craft, позволяет делать мастерские вещи.

Mechanic: Получает +1 бонус на проверки умения Repair.
Дополнительный выбор этой специальности увеличит бонус до +2 и +3.

Medical Specialist: Получает +1 бонус на проверки Treat Injury.
Дополнительный выбор этой специальности увеличит бонус до +2 и +3.

Surgical Specialist: Увеличивает количество ранений, которое вы можете восстановить, используя умение Treat Injury и фит Дополнительный выбор этой специальности увеличит бонус до +2 и +3.

Эксперт

На 5ом, 10ом, 15ом и 20ом уровнях, Техник выбирает определенный Craft, определенное Knowledge или Profession умения. Каждый раз, он должен выбирать разные умения. Например Техник может выбрать Craft (mechanical) на 5ом уровне, Profession (weaponsmith) на 10ом уровне, и Knowledge (engineering) на 15ом уровне.

Вы получаете +2 expert бонус на проверки выбранных умений.
Заметим, что expert бонусы не складываются.

Table 1-10: The TECHNICIAN

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+1	+1	Skill emphasis	+2	+0
2nd	+1	+0	+1	+1	Research	+3	+0
3rd	+2	+0	+1	+2	Bonus feat, instant mastery	+3	+1
4th	+3	+1	+2	+2	Specialty	+3	+1
5th	+3	+1	+2	+2	Expert	+4	+1
6th	+4	+2	+3	+3	Bonus feat	+4	+1
7th	+5	+2	+3	+3	Skill Emphasis	+5	+2
8th	+6/+1	+3	+3	+4	Specialty	+5	+2
9th	+6/+1	+3	+4	+4	Bonus feat	+5	+2
10th	+7/+2	+4	+4	+4	Expert	+6	+2
11th	+8/+3	+4	+5	+5	Speicalty	+6	+3
12th	+9/+4	+5	+5	+5	Bonus feat	+7	+3
13th	+9/+4	+5	+5	+6	Skill Emphasis	+7	+3
14th	+10/+5	+6	+6	+6	Specialty	+7	+3
15th	+11/+6/+1	+6	+6	+6	Bonus feat, expert	+8	+4
16th	+12/+7/+2	+7	+7	+7	Instant mastery	+8	+4
17th	+12/+7/+2	+7	+7	+7	Specialty	+9	+4
18th	+13/+8/+3	+8	+7	+8	Bonus feat	+9	+4
19th	+14/+9/+4	+8	+8	+8	Sspecialty	+9	+5
20th	+15/+10/+5	+9	+8	+8	Expert	+10	+5

Начальный род занятий

Выберете одно из занятий для вашего первоуровневого персонажа. Оно представляет тренировки и жизненный опыт, до начала кампании. Вы можете придумать дополнительные занятия, так как ваша карьера только разворачивается, но выгоды от начального рода применяются только один раз, во время создания персонажа. Множество этих начальных родов занятий имеют условия, которым вы должны соответствовать. Каждый род занятий предусматривает ряд дополнительных постоянных умений класса, которые персонаж может выбрать из списка вариантов. После выбора, это умение считается классовым для персонажа. Если выбранное умение уже является классовым для персонажа, он получает, одноразовый competence бонус на это умение.

Некоторые занятия предоставляют бонус Репутации или бонусный фит (в дополнение к двум фита, которые получает персонаж на 1ом уровне). Также, род занятий может увеличить стартовое богатство. Выберите один начальный род занятий и сложите его плюсы, как сказано в их описании.

Academic(академики)

Академики включают в себя библиотекарей, археологов, ученых, менторов или других профессионалов обучения.

Требование: Возраст 19+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Craft (писательство), Cryptography, Gather Information, Knowledge (any), Research, or add a new Read/Write Language or a new Speak Language.

Бонус богатства увеличивается: +1d6 x 500 solaris.

Adventurer(Искатель приключений)

Искатели приключений включают в себя профессиональных любителей острых ощущений, охотников за крупной дичью, охотников за реликтами, исследователей, полевых ученых и других, кто смотрит в лицо опасности по разным причинам.

Требование: Возраст 18+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Climb, Demolitions, Disable Device, Drive, Escape Artist, Intimidate, Jump, Knowledge (history, streetwise, tactics, or technology), Move Silently, Pilot, Ride, Spot, Survival, Swim, Treat Injury.

Бонусный фит: Выбирайте один: Archaic Weapons Proficiency, Martial Arts, or Personal Firearms Proficiency.

Бонус богатства увеличивается: +1d4 x 500 solaris.

Aristocrat

Аристократы обычно получают богатство из семейных дел или целевых фондов. Большинство аристократов олицетворяют понятие "простое богатство", нет работы, немного реальных обязанностей, но в отличие от дилетантов, аристократ имеет хотя бы одну страсть, которая занимает их день.

Требование: Возраст 16+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Command, Diplomacy, Gamble, Intimidate, Knowledge (current events or popular culture), Perform (any), Ride, or add a new Speak Language.

Бонус репутации увеличивается: +2.

Бонус богатства увеличивается: +2d6 x 500 solaris.

Athlete(спортсмены)

Спортсмены включают в себя как спортсменов-любителей так и профессиональных спортсменов всех видов, в том числе гимнастов, тяжелоатлетов, борцов, боксеров, мастеров боевых искусств, пловцов, и тех, кто участвует в любом типе соревновательного вида спорта.

Требование: Str 13+ или Dex 13+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших

будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Acrobatics, Climb, Drive, Jump, Ride, or Swim.

Бонусный фит: Select either Archaic Weapons Proficiency or Brawl.

Бонус богатства увеличивается: +1d8 x 500 solaris.

Синий воротничок

Синие воротнички включают в себя фабричных работников, работников сферы обслуживания, строительства и других работ, которые обычно не считаются кабинетными рабочими местами.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Craft (electronic, mechanical, or structural), Climb, Drive, Handle Animal, Intimidate, Repair, Ride.

Бонус богатства увеличивается: +1d8 x 500 solaris.

Бюрократ

Бюрократы являются квалифицированными в навигации систем, сетей и запутанных массивах норм и правил, присущих галактическим корпорациям и политическим процессам. Бюрократы включают представителей Гильдии, водных торговцев, контрабандистов, чиновников Гильдии, Ментатов, и кого-либо участвующего во вращении колес бизнеса.

Требование: Возраст 23+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Craft (writing), Diplomacy, Forgery, Gather Information, Knowledge (business, civics, current events, history, or popular culture), Listen, Research, Sense Motive, or add a new Read/Write Language or a new Speak Language.

Бонусный фит: Select either Educated or Renown.

Бонус богатства увеличивается: +2d6 x 500 solaris.

Уединенный

Вы выросли в тайной крепости, скрытом учебном полигоне, или в другом месте, отделенном от общества в целом. Часто в палатах тайного общества, заточенный персонаж получает выгоду от интенсивного обучения, но зачастую мало знает о внешнем мире.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Autohypnosis, Concentration, Cryptography, Knowledge (art, behavioral sciences, history, tactics, or theology & philosophy), Research, Sense Motive.

Бонусный фит: Select one of the following: Acrobatic, Archaic Weapons Proficiency, Athletic, Blind-Fight, Martial Arts, Mental Training, Educated, Exotic Weapon Proficiency, Focused, Nimble, Stealthy.

Бонус богатства увеличивается: +1d4 x 500 solaris.

Cosmopolitan

Вы путешественник по миру, был там, сделал это, и никогда не привыкнешь к пряности карри. Многие персонажи путешественники богатые, а другие видели вселенную, потому что их родители были дипломатами (или, возможно, они осуществляются ездили зайцами).

Требование: возраст 25+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Drive, Gamble, Gather Information, Knowledge (civics, current events, or history), Navigate, Survival.

Бонусный фит: Select one of the following: Attentive, Confident, Educated, Guide, Renown, Trustworthy.

Другое: Вы говорите, читаете и пишете на двух других языках, в дополнение к родному.

Бонус богатства увеличивается: +2d4 x 500 solaris.

Creative(создатель)

Создатели всех типов, которые раздувают их творческую искру, в том числе художники, писатели, актеры, скульпторы, и музыканты, все подпадают под это занятие.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Craft (visual art or writing), Disguise, Forgery, Knowledge (art, current events, or popular culture), Perform (act, dance, musical instrument, or sing), Spot.

Бонус богатства увеличивается: +1d6 x 500 solaris.

Criminal

Этот незаконный род занятий раскрывает другую сторону закона. Это занятие включает в себя мошенников, грабителей, воров, наемников, и другие виды преступников.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Disable Device, Disguise, Forgery, Gamble, Hide, Knowledge (streetwise), Move Silently, Sleight of Hand.

Бонусный фит: Select either Brawl or Personal Firearms Proficiency.

Бонус богатства увеличивается: +1d6 x 500 solaris.

Doctor

Доктор может быть врачом общей практики или специалистом, хирургом, успешным студентом, или даже психиатром.

Требование: Возраст 25+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Craft (pharmaceutical), Knowledge (behavioral sciences, earth & life sciences, physical sciences, technology, or theology & philosophy), Search, Treat Injury.

Бонус богатства увеличивается: +2d6 x 500 solaris.

Entrepreneur(предприниматель)

Предприниматели одержимы идеей быть своим собственным боссом. Они верят в себя, ведь есть изобилие уверенности и возможностей приобретения средств, необходимых для финансирования своих новых прибыльных предприятий. Они редко останавливаются, но даже если это происходит, начинают вкладывать свои силы в слобудующее большое дело.

Требование: Возраст 18+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Diplomacy, Gamble, Knowledge (business, current events, or technology).

Бонус репутации увеличивается: +1.

Бонус богатства увеличивается: +2d6 x500 solaris.

Fugitive(беглец)

За вами гонятся правоохранительные органы, темные правительственные агентства, или зловещие, но с хорошими связями тайные общества. Может быть вы совершили это преступление, может быть не совершали. Какими бы ни были причины вашего статуса, вас усиленно ловят.

Требование: Возраст 18+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Disguise, Escape Artist, Forgery, Gather Information, Hide, Knowledge (streetwise), Move Silently, Sense Motive.

Бонусный фит: Select one of the following: Martial Arts, Dodge, Low Profile, Personal Firearms Proficiency, or Stealthy.

Бонус богатства увеличивается: +1d4 x 500 solaris.

Наследник

Наследники являются сыновьями и дочерьми властительных магнатов, влиятельных вельмож, возглавляющих домашние хозяйства, и имперских монархов. В отличие от аристократов, происхождение навязывает определенную ответственность, предполагается, что они могут когда-нибудь основать собственную семью в будущем ... а до тех пор они ничего не делают для доказательств своего права первородства.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Command, Craft (visual art, writing), Diplomacy, Knowledge (art, business, civics, current events, history), Perform (any), Ride, Sense Motive.

Предвыбранный фит: Наследник должен выбрать фит Educated feat как один из стартовых фитов на 1ом уровне.

Бонус репутации увеличивается: +1.

Бонус богатства увеличивается: +6d4 x 500 solaris. Наследник может навсегда уменьшить свой бонус Репутации на 1, чтобы увеличить стартовое богатство на дополнительные +1d6 x 1,000 solaris; эта процедура должна быть выполнена до начала игры.

Investigative(детектив)

Есть целый ряд профессий, которые вписываются в этоЗанятиеиелФвФтомФ числеФчастныеФдетективыиФкриминологилФуголовноеФпрофайлеры, агенты шпионажа, а также другие, которые используют свои навыки для сбора доказательств и анализа улики.

Требование: Age 23+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Cryptography, Forgery, Gather Information, Investigate, Knowledge (behavioral sciences, civics, earth & life sciences, or streetwise), Research, Search, Sense Motive.

Бонусный фит: Select either Brawl or Personal Firearms Proficiency.

Бонус богатства увеличивается: +2d4 x 500 solaris.

Military(военный)

Военный род занятий охватывает любой из видов вооруженных сил, в том числе охрана и военные силы Дома, а также различные обучающиеся элитные части, такие как ужасные войска Сардукаров и Федайкины.

Требование: Возраст 18+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Climb, Command, Demolitions, Drive, Hide, Knowledge (tactics), Move Silently, Navigate, Pilot, Survival, Swim.

Бонусный фит: Select one of the following: Martial Arts, Light Armor Proficiency, or Personal Firearms Proficiency.

Бонус богатства увеличивается: +1d6 x 500 solaris.

Politico

Политиканы рождены заключать сделки. Привлеченные к ситуациям, когда деньги, товары, и власть обмениваются, это люди, без которых дело не может быть сделано. Участники переговоров, политики и те, кто зарабатывает себе на жизнь, объединяя группы или отдельных лиц, чтобы прийти к соглашению и есть Политиканы.

Требование: Харизма 13+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Diplomacy, Gather Information, Intimidate, Knowledge (behavioral sciences, civics, current events, history, popular culture, or theology & philosophy), Sense Motive, or add a new Read/Write Language or a new Speak Language.

Бонусный фит: Select one of the following: Beauracratc Flair, Renown, Trustworthy.

Бонус репутации увеличивается: +1.

Бонус богатства увеличивается: +3d6 x 500 solaris.

Religious

Посвященные в сан священнослужителей всехФвероисповеданийлФ ученыеФоранжевой Католической БиблииФиФспециалисты по религиоведению относятся к этомуФродуФзанятийн

Требование: Возраст 23+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Concentration, Cryptography, Knowledge (art, behavioral sciences, history, or theology & philosophy), Listen, Sense Motive.

Бонус богатства увеличивается: +2d4 x 500 solaris.

Rural(деревенщина)

Работники ферм, охотники и все те, что живет в сельском обществе подпадают под эту категорию.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Climb, Drive, Handle Animal, Repair, Ride, Survival, or Swim.

Бонусный фит: Select either Brawl or Personal Firearms Proficiency.

Бонус богатства увеличивается: +1d4 x 500 solaris.

Servant(слуги)

Это занятие включает в себя членов класса слуг, Нанятых или иногда купленных, на службе у богатых. Дворецкие, горничные, стюардовые, повара, няни, домработницы и члены их семей, попадают в эту категорию.

Требование: Age 12+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Drive, Gather Information, Handle Animal, Knowledge (streetwise), Repair or Sense Motive.

Бонус богатства увеличивается: +1d4 x 500 solaris.

Slave(раб)

Это занятие представляет подневольных работников, независимо слугами или работниками похищенными из своих домов, чтобы работать на завоевателей. Принято считать, что героический персонаж, сбежавший из рабства или выполнивший условия своего соглашения об освобождении, теперь свободен, однако клеймо этого рабства может преследовать его до конца дней, через душевные раны или физические.

Требование: Возраст 12+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Bluff, Climb, Craft (mechanical, structural), Disguise, Escape Artist, Gather Information, Handle Animal, Hide, Jump, Move Silently, Repair, Sleight of Hand, Survival, or Swim.

Бонусный фит: Select one of the following: Endurance, Martial Arts, Personal Firearms Proficiency, or Toughness.

Бонус богатства увеличивается: нет.

Technician

Ученые и инженеры всех типов включаются в этот род занятий.

Требование: Возраст 23+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Craft (chemical, mechanical, pharmaceutical, or structural), Knowledge (behavioral sciences, business, earth & life sciences, physical sciences, or technology), Repair, Research.

Бонус богатства увеличивается: +3d4 x 500 solaris.

Tribal

Племенной персонаж происходит из культуры или группы, которая функционирует четко, но отдельно от основной части общества. Часто это аборигены, чей образ жизни датируется раньше, чем район стал "цивилизованный", или которые не хотят отказываться от своих традиций, для того, чтобы соответствовать окружению. Другие намеренно избегают

современного общества и формируют менее сложную собственную культуру.

Требование: Возраст 15+.

Умения: Выберите следующие три умения из списка, в качестве ваших будущих классовых умений. Если умение уже есть у класса, получите +1 competence бонус на это умение.

Acrobatics, Climb, Craft (structural, or visual art), Handle Animal, Hide, Jump, Listen, Move Silently, Ride, Sense Motive, Spot, Survival, or Swim.

Бонусный фит: Select one of the following: Animal Affinity, Archaic Weapons Proficiency, Athletic, Guide, or Track.

Бонус богатства увеличивается: +1d4 x 500 solaris.

ЖИЗНЕННАЯ СТАТИСТИКА

Как ваш персонаж выглядиты Сколько лет ему (или ей)ы Какое первое впечатление он производиты Что заставило его стать героем в первую очередьы В этом разделе подинаются темы, которые применяются для вашего персонажа. Ответы на поставленные выше вопросы помогут вам установить личность вашего персонажа и место во Вселенной Дюны и сделать его более реалистичным, таким как один из главных героев романа "Дюна". Для многих игроков, это важная часть ролевой составляющей определение характера, которым вы собираетесь играть.

Когда вы играете персонажем, хорошо было бы определить некоторые детали. Со временем, во время приключений, вы получите лучшее представление о том, каким вы хойте видеть персонажа. Вы будете разрабатывать детали вашего персонажа подобно тому, как автор развивает характер на протяжении нескольких глав в романе или в течение нескольких романов в серии.

Имя

Выберите имя для вашего персонажа. Придумайте или подберите имя, которое подходит для класса и происхождения персонажа. Имя это отличный способ начать думать о прошлом персонажа. Например, дворянин Уоллах может быть назван в честь знаменитого предка Уоллах, и отпрыск может стремиться быть похожим на своего предка. Кроме того, имя может быть какого-либо печально известного предателя и герой может быть хочет доказать, что он не такой, как его тезка.

Пол

Ваш персонаж может быть мужского или женского рода - это не отпрзится на физических характеристиках, однако может стать ограничением на некоторые классы.

Возраст

Сколько лет вашему персонажуы Это зависит от вас и вашего ГМа.Персонаж достигает Хго уровня в своем классе в тот момент, когда он выходит из обыденной жизни в результате драматической истории, либо по собственному желанию или по обстоятельствам. В отдельных случаях, кампания ГМа требует героев определенной возрастной группы.

Большинство игроков создают персонажей подросткового или взрослого возрастного диапазона. Тем не менее, вы можете играть за персонажа, который моложе или старше, основываясь на концепции персонажа и потребностей кампании. Когда ваш персонаж стареет, его физические параметры снижаются а умственные параметры повышаются, как указано в таблице 1-9. Эффекты каждого шага старения являются кумулятивными.

Вы можете выбрать или случайным образом сгенерировать возраст вашего персонажа. Если вы выбираете возраст, то он не должен меньше минимального возраста для кампании ГМа, и начальным родом занятий персонажа. В качестве альтернативы, вы можете создать случайный возраст 2d6+15 лет для подростков, или 1d6 +20 для взрослых.

Table 1-11: Aging Effects

Age Category	Ability Adjustment
Child (1-11 years old)	–3 to Str and Con; –1 to Dex, Int, Wis, & Cha
Young adult (12-15 years old)	Original scores
Adult (16-39 years old)	Original scores
Middle age (40-59 years old)	–1 to Str, Dex, and Con; +1 to Int, Wis, & Cha
Old (60-79 years old)	–1 to Str, Dex, and Con; +1 to Int, Wis, & Cha
Venerable (80+ years old)	–1 to Str, Dex, and Con; +1 to Int, Wis, & Cha

Те, кто хочет начинать кампанию более опытным персонажем, используйте **Table 1-10** в качестве наводки.

Но помните, это всего лишь наводка. Вы и ваш ГМ должны обязательно обсудить этот вопрос.

Table 1-12: Starting Level & Age

Age Category	Typical Level
Child	—
Young adult	1st
Adult	1st
Adult (limited experience)	3rd
Adult (moderate experience)	5th
Adult (extensive experience)	7th
Middle age (moderate experience)	6th
Middle age (high experience)	8th
Old	9th
Venerable	10th

Помните, что спайс может очень сильно изменить продолжительность жизни человека.

Рост и Вес

Определите рост и вес вашего персонажа, используя **Table 1-11**. Подумайте над тем, как параметры персонажа могут выражаться в весе и росте. Слабый, но ловкий может быть стройным, сильный или толстый может выглядеть мускулистым и массивным. В общем поработайте фантазией и свободно выбирайте свой рост и вес. Ну или же можете воспользоваться вероятностями и покидать дайсы. В табличке ниже вы найдете что бросать и куда прибавлять. Базовый вес и рост дан в зависимости от пола персонажа. Вы можете брать как средние значения, так и выдающиеся. Это как вам уже понравится.

Table 1-13: Height & Weight

Gender	Base Height	Height Modifier	Base Weight	Weight Modifier
Male	5 ft. 0 in.	+2d10 in.	120 lb.	x2d4 lb.
Female	4 ft. 7 in.	+2d10 in.	85 lb.	x2d4 lb.
Average Height		Average Weight		
Male	5 ft. 10 in.	170 lb.		
Female	5 ft. 6 in.	140 lb.		

Внешность

Как ваш персонаж выглядит? Какого цвета его глаза? Какая у него прическа? Какую одежду он обычно носит? Он правша или левша? Проработка внешности персонажа поможет представить его во вселенной, которая его окружает. Вот несколько советов для начала.

Персонаж с высокой Харизмой более привлекателен, чем с низкой, однако персонаж с высокой Харизмой может выглядеть необычно и даже экзотично. У персонажей с высокими показателями Силы, Ловкости, Телосложения более мускулистое и подтянутое тело, чем у тех, у кого эти показатели низкие.

Вы можете использовать внешность персонажа, чтобы рассказать что-нибудь о его личности или о прошлом. К примеру:

Доктор Сакк Канир Бетрао, ученый, имеет глубокий шрам на щеке. Она получила его в течение года службы Дому Валлах. Когда она злится, шрам выделяется белой линией на ее багровом лице.

Малек Ножи-близнецы-счета, фримен, крепкого телосложения, с каштановыми волосами стянутыми в хвост и маленькой бородкой. Он использует древний криснож и носит стильсют, который давно уже нуждается в замене.

Пари Лириш, Адепт Бене Гессерит, у нее огненно-рыжие волосы, зеленые глаза, и как у любой наложницы Дома Валлах, одевается в самом модном стиле. В ее гардеробе есть наряды на все случаи жизни, от вечернего платья для дипломатических переговоров, до традиционно черной робы Сестер Бене Гессерит.

Личность

Решите, как ваш персонаж ведет себя, что ему нравится, чего он хочет от своей жизни, что пугает его, и что вызывает его гнев. Стереотипы книжный червь, молодой офицер, гедонистический аристократ, часто хорошие точки опоры, чтобы начать думать о личности персонажа, но они не дают полной картины.

Конфликт предоставляет более удобный трюк для создания интересной личности. Пари Лириш, например, хочет, чтобы ее воспринимали всерьез в качестве члена Бене Гессерит. К сожалению, ее текущее положение в качестве наложницы обеспечивает небольшое влияние или возможность для интриг, но она пытается терпеливо ждать своего шанса.

Личность вашего персонажа может измениться с течением времени. Пусть ваш персонаж растет и развивается, как делают это реальные люди, но в течение игровой кампании.

Ваша история до настоящего момента

Решите, какой была жизнь персонажа до настоящего времени. Вот несколько вопросов, которые вы можете рассмотреть.

Когда он впервые осознал, что хочет изменить ситуацию? Что он делал, когда он стал героем?

Как он приобретает свой первоначальный класс? Плут, например, может быть мелким вором, вором-карманником, членом воровской гильдии, или пиратом.

Откуда он взял свою стартовую экипировку? Собирали ли он ее по частям в течение долгого времени? Это прощальный подарок от наставника или организации? Какая-нибудь из его личных вещей имеет особое личное значение?

Что самое ужасное, что когда-нибудь с ним случилось? А что самое лучшее?

Остался ли он в контакте с членами своей семьи? Что они думают о нем и его карьере?

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

Очки действия позволяют персонажу кардинально менять игру. Персонаж всегда имеет ограниченное количество этих очков действия, и так как персонаж их восстанавливает, только при получении уровня, он должен тратить их аккуратно. Персонаж может потратить 1 очко действия на следующие вещи:

- Изменить один бросок d20, использованный на атаку, проверку умения, проверку параметра или спасбросок.
- Использовать талант или способность класса, в течение своего хода, на который требуется затрата 1 очка действия.

Когда персонаж тратит 1 очко действия, чтобы увеличить бросок d20, добавьте 1d6 к броску d20, чтобы помочь достичь или превысить сложность. Персонаж должен заявить об использовании 1 очка действия после того, как совершен бросок d20, но до того как ГМ скажет было это действие успешно или нет (неважно атака это, проверка умения или спасбросок). Персонаж не может тратить очки действия, когда он берет 10 или 20.

Когда персонаж тратит очко действия на использование классовой способности, он не бросает d6. Он просто заставляет способность сработать.

Character Level	Action Point Dice Rolled
1st–7th	1d6
8th–14th	2d6
15th–20th	3d6

Персонаж может потратить только 1 очко действия за раунд. Если персонаж тратит очко действия на активацию классовой способности, он не может в этот раунд изменить бросок d20 и наоборот.

В зависимости от уровня (смотрите табличку выше) он может бросать дополнительные дайсы. Но в этом случае берется только максимальный результат на d6, остальные не учитываются.

ПРИСТРАСТИЯ

Что важно для вашего героя? Какие убеждения он ставит выше других? Как насчет верности вашего героя? Система пристрастий, которая следует ниже, не является обязательной. Ваш ГМ скажет о том, что он будет использовать.

При создании персонажа, Вы можете выбрать до трех пристрастий, распределяя их от наиболее важных до наименее важных. Эти пристрастия являются признаком того, что ваш персонаж ценит в жизни, и могут включать в себя людей, организаций, или идеалы. Персонаж может не иметь пристрастий (будучи либо свободным духом или одиноким волком), либо может изменить пристрастия, во время его жизни.

Также, только то, что вы вписываетесь в определенную категорию людей, не означает, что вы должны выбрать эту категорию, как пристрастие. Вы можете быть Аррийским гражданином, но, возможно, вы не служите правящему Дому. Вы можете иметь семью, но вы можете не быть верны ей.

Пристрастие в первую очередь ролевой инструмент, чтобы определить, как ваш персонаж действует в конкретных ситуациях. При выборе пристрастий для вашего персонажа вы расписываетесь в том, вы намерены отыгрывать этого персонажа определенным образом. Если ваш персонаж действует таким образом, что отрицательно сказывается на его лояльности, ГМ может выбрать отлучить ваш персонаж от этого пристрастия (лишить всех преимуществ) и назначить пристрастие, более подходящее для этих действий.

Присяга на верность

Пристрастие героя может принимать форму лояльности к человеку, организации, системе верований, к нации, Благородному Дому, либо этической или моральной философии. В общем, вы можете отказаться от пристрастия в любое время, но вы можете получить новые пристрастия, когда вы достигаете нового уровня.

Наличие пристрастия подразумевает наличие достаточного интеллекта и мудрости, чтобы сделать моральный или этический выбор. В результате, персонаж должен иметь Интеллект и Мудрость к или выше, чтобы выбрать пристрастия.

Пристрастия включают в себя, но не ограничены следующими объяснениями.

Персона или группа: Это включает в себя руководителя или начальника, семью, группу связанных лиц (таких, как племя, группа приключенцев, или ячейка секретных агентов), или некие блоки внутри более крупной организации (такие как члены вашей команды или взвода, или лиц, за которых вы несете ответственность).

Организация: Это может быть компания или корпорация, собирающие единомышленников, братство, тайное общество, вид вооруженных сил, местное, планетарное или галактическое правительство, университет, или что угодно, зарегистрированное. Полицейские, к примеру, верны их местным органам власти и ее правовой системе.

Дом: Это может быть благородным или не благородным Домом, которому герой в настоящее время служит. Он может быть там, где персонаж родился, или там, где лояльность героя все еще пребывает после переезда в новый дом.

Вероисповедание: Обычно это показывает пристрастие к той или иной конфессии или религии, но также может быть к особой философии или школы. Вера может также включать политические взгляды (консерватизм, либерализм, либертарианство, и так далее) или философскими учениями (даосизм, экзистенциализм, объективизм преподаваемый Айн Рэнд).

Философия этики: Это описывает, как он относится к порядку, в лице закона и хаоса. Человек с законной перспективой имеет тенденцию говорить правду, держать слово, уважение власти и чести традиции, и он ожидает, что другие будут делать то же самое. Человек с хаотической перспективой имеет тенденцию следовать своим инстинктам и капризам, за новыми идеями и опытом, и ведет себя открытой манере, имея дело с другими людьми.

Философия морали: Это описывает ваше отношение к другим людям, в лице добра и зла. Человек с хорошей направленностью стремится защитить невинных людей. Эта вера предполагает альтруизм, уважение к жизни, и забота о достоинстве других существ. Зло показывает готовность причинять боль, угнетать и убивать других или уничтожать невинных людей.

Примеры пристрастий

Малек выбирает следующую пристрастия, и в следующем порядке: Племя Ножей-Близнецов, Фримен и Добро. Теперь, Малек должен действовать в зависимости от обстоятельств и в соответствии с собственной совестью, но когда это не помогает принять решение, он старается придерживаться решений, которые способствуют благу племени, его товарищей, фрименов и большому добру, именно в таком порядке.

Пристрастия и влияние

В дополнение к обеспечению вашего персонажа возможностями отыгрывать, пристрастия могут создать эмпатические связи с другими людьми таких же направленностей. С разрешения ГМа, ваш персонаж получает +1 circumstance бонус на проверки связанные с Харизмой при контакте с кем-то, у кого такое же пристрастие, если у вас было некоторое взаимодействие с другим персонажем, и вы обнаружили взаимосвязь, которая вам и приносит бонус в игру.

В общем, вы просто не можете посмотреть на другого персонажа и узнать его пристрастия.

ПРЕДАННОСТЬ

Преданность измеряет глубину приверженности данного пристрастия и рассматривается отдельно в главе о. Одним из наиболее распространенных видов принуждения в теории прочности в цифрах. Люди собираются вместе по линии семьи, политической принадлежности, торговых ассоциаций, и даже просто хобби и интересов, чтобы объединить свои возможности и ресурсы в целях содействия их общей философии и целей.

В Дюне, самые известные примеры это Благородные Дома Ландсраада и КХОАМ, чья власть и влияние распространилось по всей галактике, касаясь всего живущего, неважно хорошо это или плохо. Любой желающий может присоединиться к этим или другим организациям, а в следующем разделе объясняется не только, как герои могут присоединиться, но те выгоды, которые они получают из членства и с какими рисками они сталкиваются.

В нашей системе, некоторые блага, вытекающие из хороших отношений и известности в организации, представлены бонусом Репутации персонажа. Положительная репутация дает бонус на проверку умений, связанных с взаимодействием с другими персонажами (Bluff, Diplomacy, Entertain, Gather Information, и Intimidate). Этот бонус может стать штрафом в некоторых ситуациях, когда персонаж более известен по сомнительной репутацией в делах.

Highest Loyalty Score	DC
1 – 2	5
3 – 4	10
5	15

Преданность, с другой стороны, определяет, как сильно влиятелен персонаж в заданной фракции и организации. Чем выше преданность с данной фракцией, тем больше доверия и помощи окажет фракция персонажу. Преданность и репутация связаны с точки зрения эффекта. Нижеследующая система объясняет, как применять награды и бонусы преданности.

РЕПУТАЦИЯ

Каждый герой приобретает репутацию того или иного рода, когда его карьера прогрессирует, выраженное в бонусе Репутации. Репутация используется для определения как другой персонаж (персонаж ГМа) реагирует на вас.

Хотя герой может попытаться воспользоваться своей репутацией, время от времени, как правило, репутация героя пользуется им, хочет ли он этого или нет. Те, кто признают героя, более вероятно помогут ему или сделают то, что он просит, при условии, что репутация положительна. Высокий бонус Репутации также делает трудным попытку замаскироваться, что может создать проблему, когда хочется остаться незамеченным.

Большую часть времени, герой не должен использовать свою репутацию. ГМ решает, когда репутация героя может иметь отношение к сцене или столкновению. Когда она становится актуальной, ГМ делает проверку Репутации персонажа, и она влияет так, как описано ниже.

Известность или дурная слава?

Это зависит от того, как посмотреть. Репутация представляет собой параметр, основываясь на котором персонажи ГМа относятся к герою. Большинство персонажей с высоким бонусом репутации (+4 или выше) считаются хорошо известными в своей профессии или социальном круге.

Является ли это имеет положительным или отрицательным оттенком зависит от точки зрения человека, который взаимодействует с героем. Когда персонаж имеет положительное мнение о репутации героя, он считается знаменитым для него.

Хорошая слава, когда раскрыта, дает бонус к умениям, основанным на Харизме. Когда персонаж имеет отрицательное мнение о репутации героя, герой имеет дурную славу для этого персонажа. Кроме того, по выбору ГМа, героя можно считать печально известным в определенных ситуациях в связи с событиями, которые произошли в кампании. Например, если ваш герой попал в неприятности с местным гарнизоном Харконненов на Гьеди Прайм, он считается имеющим дурную славу при попытке общаться с людьми в этом городе. Дурная слава, когда раскрыта, предусматривает штрафы на проверки умений, завязанных на Харизме.

Использование бонуса Репутации

Когда ГМ решает, что репутация персонажа может сыграть в событии, он делает проверку Репутации (DC 25) для вовлеченного персонажа ГМа. Проверка Репутации это 1d20 + бонус Репутации персонажа + модификатор Интеллекта ГМского персонажа. (Некоторые Знания можно применять вместо прибавки Интеллекта, к примеру Knowledge [popular culture] если герой находится по взором публики) Модификаторы проверки Репутации зависят от героя и ГМского персонажа, как показано ниже. Заметим, что если ГМский персонаж не способен распознать героя, проверка репутации автоматически проваливается.

Если ГМский персонаж успешен в проверке Репутации, он узнает героя. Результат предоставляет +4 бонус или -4 штрафа на следующие броски умений: Bluff, Diplomacy, Gather Information, Intimidate, and Perform.

Ситуация	Модификатор Репутации
Вы знамениты, известны повсюду в положительном или отрицательном смысле	+10
ГМский персонаж часть социального круга	+5
Небольшое количество славы или известности	+2

Bluff(блеф): В основном, дурная или положительная слава помогает проверкам Блефа. Однако любая проверка Блефа на изменение или скрытие вашей личности ["Нет, я не тот контрабандист, Вы должны быть меня с кем-то спутали"] автоматически поворачивает бонус Репутации в штраф.

Diplomacy(дипломатия): Персонажи с дурной славой получают штрафы, равные Репутации, когда делают проверку Дипломатии (о вас могут думать как об убийце к примеру).

Gather Information (сбор информации): Люди чаще поговаривают о людях, которых они знают, добровольно (известным личностям) или из страха (личностям с дурной славой).

Intimidate (запугивание): Известные персонажи могут использовать свою репутацию как "весомую", однако они получают только половину значения Репутации (округленное вниз). Персонажи с дурной славой, с другой стороны, используют полный бонус Репутации, когда делают проверку запугивания.

Perform(исполнение): Известные личности как правило получают лучшую реакцию публики, чем персонажи с дурной славой.

ГМ должен решить, дурная слава или положительная сыграет на руку персонажу, когда нужно делать проверку Репутации. Персонаж, который не знает вас, или ничего не знает о вас, не может быть подвержен влиянию Репутации.

Последователи

В дополнение к нормальным благам высокого бонуса Репутации, персонаж может сделать проверку Репутации, чтобы получить последователей, если ему благодарасудится. Эти последователи могут быть солдатами, миньонами, личными слугами, тренерами, аколитами и другими личностями по выбору персонажа (If a character stands for some cause, she may win followers to the cause as well as personal followers, but that should be handled on a case-by-case basis.)

Начиная с 10ого уровня и каждый уровень после этого, герой может сделать особую проверку Репутации (DC 20) чтобы узнать, может ли он добавить последователя или нет. (Эта проверка не обязательна, если персонаж не хочет последователей. он не бросает) если бросок провален, герой не может пробовать до того, как получит новый уровень.

Пример: Арани Корден, дворянин 10ого уровня, с бонусом Репутации +6 (+3 за его класс, +3 за фит Известность), решает что пришло время построить сильную базу с верными защитниками и слугами. ЕЕ игрок бросает 18 на 1d20, который модифицируется до — что означает успех. Пытаясь совместить количество и качество, Арани решает, что хочет одного

второуровневого оружейника (в качестве телохранителя), двух дуболомов 1ого уровня (для массовки), 2ого уровня дипломата (как домоуправца) и плута 2ого уровня (как основного человека, решающего проблемы). 2ого уровня оружейник "стоит" двух уровней, два первоуровневых дуболома стоят 1ого уровня, второуровневый дипломат стоит 1ого уровня и плут 2ого уровня стоит двух уровней, в итоге шесть уровней.

После персого успешного броска, персонаж может продолжать добавлять дополнительных последователей каждый раз, как он получает еще одно очко Репутации. Последователи остаются верны до тех пор, пока им не будет постоянно угрожать серьезная опасность (по Решению ГМа). Последователи, которые покинули персонажа (или умерли во время службы) создают "свободное место". Эти свободные места могут быть заполнены в последующие проверки Репутации.

Примечание: ГМ вполне может не позволить использовать последователей в течение миссии, так как не очень интересно играть в стратегию вместо ролевой игры.

Получение опыта и уровней

Очки Опыта (XP) измеряют чему ваш персонаж научился и насколько выросла его персональная сила. Ваш персонаж получает XP побеждая оппонентов и успешно заканчивая приключения. ГМ раздает XP в конце каждого приключения, основываясь на том, чего они достигли. Герои накапливают XP от приключения к приключению. Когда персонаж набирает достаточно XP, он получает новый уровень (Смотрите таблицу 3-11: Опыт и блага уровней)

Повышение уровня

Когда XP вашего персонажа достигает минимума XP, нужное для поднятия уровня (смотрите таблицу 1-р) он повышает свой уровень. К примеру, когда Карден Саар, Дворянин 1ого уровня, получает 1000 или больше XP, он становится 2ого уровня. Когда он накопит 3000 XP, он станет 3его уровня.

Получение нового уровня предоставляет персонажу некоторые блага (смотрите ниже).

Персонаж может подняться в уровне только один раз за сессию. Если по какой-то экстраординарной причине, персонаж получает достаточно XP чтобы поднять два и более уровней за один раз, он вместо этого получает количество XP, достаточное для поднятия на два уровня, минус одна XP. К примеру, если Карден имеет 5000 XP (3ий уровень) и получает 6000 еще, что должно бы поднять ее до 5ого уровня (11000 XP), вместо этого она достигает только 4ого уровня и ее XP становятся 9999.

Дополнительный опыт теряется.

Продвижение в уровне

Каждый класс персонажа (обычный и престиж) имеет таблицу, которая показывает какие способности и статистику получает член этого класса при повышении уровня. Когда персонаж получает уровень меняется следующее:

1. Выбирайте класс

Когда персонаж получает уровень, решите, будете ли вы брать новый уровень в этом классе, или выберете новый класс. Например с 1ого по 3ий уровень, Стэн повышал свой класс как Дворянина. По достижении 4ого уровня, он должен решить, брать ли ему 4ый уровень Дворянина, или добавить другой класс и стать мультиклассовым персонажем. Таким образом Стэн может стать 4ого уровня Дворянином, или 3 Дворянин/1 Дуэлист к примеру (посмотрите мультиклассированных персонажей, страница 40).

2. Бонус Базовой Атаки

Если базовая атака героя увеличилась, запишите ее на листочке персонажа. Пересчитайте ближнюю и дальнюю атаку персонажа, основываясь на этой базовой атаке.

3. Базовый бонус Спасброска

Проверьте базовые спасброски нового уровня вашего персонажа, чтобы увидеть какие из них увеличились. Пересчитайте спасброски персонажа, основываясь на новых данных.

4. Особенности способности класса

Проверьте таблицу вашего нового классового уровня, чтобы узнать каки новые возможности у вас появились. Персонаж получает довольно большое разнообразие способностей при продвижениях по уровням.

5. Бонус Защиты

Если Защита вашего персонажа увеличивается, запишите это новое значение на лист персонажа.

6. Бонус Репутации

Каждый класс имеет бонус Репутации, который может вырасти при повышении уровня.

7. Очки параметров

Если ваш герой получил 4ый, 8ой, 12ый, 16ый, или 20ый уровень, поднимите один из параметров на 1.

8. Очки живучести

Бросайте дайс живучести который полагается вашему классу добавляйте модификатор Телосложения и прибавляйте полученное к своим очкам живучести Персонаж всегда получает по крайней мере 1 очко живучести за уровень, даже если модификатор Телосложения должен снизить результат до нуля или меньше.

9. Очки умений

На каждом новом уровне, персонаж получает очки умений, чтобы потратить их на ранги умений, как это описано в каждом классе.

Для классовых умений, каждое очко умений тратится на 1 ранг. Максимальный ранг в классовом умении равен уровню персонажа + 3.

Для неклассовых умений, каждое очко умений тратится на 1/2 ранга. Максимальный ранг в неклассовом умении равен половине классового умения (не округляйте). Помните, что вы покупаете умения, основанные на поднятом уровне вашего класса, поэтому для вас будут классовыми только те умения, которые классовые для этого поднятого уровня.

10. Фиты

По достижении 3его уровня и каждый третий уровень после этого (бой, 9ый, 12ый, 15ый, и 18ый), вы получаете один фит по вашему выбору (смотрите Главу:3), однако вы должны выполнить требования фита, чтобы взять его.

11. Очки действия

Для основных классов, вы получаете число очков действия, равное 5 + половина уровня персонажа, округленное вниз. Престиж-классы имеют более высокий рост этих очков (смотрите Главу:6)

Мультиклассы

Персонаж может добавить новый класс, когда он получает уровень. Классовые способности от разных классов складываются, для определения итоговых способностей. Мультиклассинг увеличивает разносторонность персонажа, в обмен на фокус в чем-то одном.

Получение опыта и богатства

Во первых, система привязанностей опциональна. Она сильно поможет вам в игре по Дюне, но не необходима, в самом строгом смысле слова.

Классовые и уровневые способности

Основное правило - способности мультикласса являются суммой способностей отдельных классов.

Уровень

"Уровень персонажа" это суммированные уровни классов персонажа. Зависит от общей суммы XP, и определяет получение фитов и новых очков в параметры, как в таблице 3-1: Опыт и зависящие от уровня блага.

"Уровень класса" это уровень персонажа в определенном классе. Для одноклассового героя классовый уровень и уровень персонажа равны.

Очки живучести

Герой получает очки живучести от каждого класса, добавляя их к предыдущей сумме. К примеру, Арани 4 Дворянин/2 Оружейник. Ее итоговое количество очков живучести будет $1d6 + 1d6 + 1d6 + 1d6 + 1d10 + 1d10$. Ее модификатор Телосложения добавляется к каждому броску дайсов.

Бонус базовой атаки

Добавляйте бонусы базовой атаки каждого класса друг к другу. Если результат получается +6 и больше, персонаж получит дополнительную атаку.

Base Attack Bonus	Additional Attacks at
+6	+1
+7	+2
+8	+3
+9	+4
+10	+5
+11	+6/+1
+12	+7/+2
+13	+8/+3
+14	+9/+4
+15	+10/+5
+16	+11/+6/+1
+17	+12/+7/+2
+18	+13/+8/+3
+19	+14/+9/+4
+20	+15/+10/+5

Заметим, что если вы хотите сделать несколько атак в раунд, нужно тратить full-round action.

Спасброски

Складывайте базовые спасброски каждого класса вместе.

Бонус Защиты

Складывайте Бонусы Защиты разных классов вместе.

Бонус Репутации

Бонус Репутации мультикласса равен итоговому значению бонусов от всех классов.

Таким образом, 4 Дворянин/4Оружейник имеет +2 Бонус Репутации, будучи скаутом. Итоговый бонус репутации героя будет равен +3.

Умения

Мультикласс использует свой уровень персонажа для определения максимального ранга умения. Если умение классовое для какого либо класса героя, тогда используется уровень персонажа для определения максимального ранга. (максимальный ранг для классового умения равен 3+ уровень персонажа).

Когда мультикласс получает уровень в классе, он тратит очки умений как член этого класса.

Только классовые умения могут быть куплены как классовые. Все другие умения, включая умения, которые есть у другого класса, считаются неклассовыми, когда совершается покупка умений.

Классовые способности

Персонаж получает все классовые способности (таланты, бонусные фиты или другие особенные способности) всех классов, уровни которых он взял.

Фиты

Мультикласс получает новые фиты каждые три уровня персонажа, независимо от классов. Один уровень в новом классе не дает двух начальных фитов, которые получают персонажи.

Повышение параметров

Мультикласс повышает один параметр на +1 каждые четыре уровня персонажа, независимо от уровней классов.

Добавление второго класса

Когда персонаж с одним классом получает уровень, он может выбрать, повышать ему этот же класс, или взять первый уровень с другим классом. Это может быть простой класс, или если выполнены требования, престиж класс. ГМ может запретить выбор или уменьшить рамки в выборе, ибо вероятно потребуется учитель. К примеру, персонажу нужно найти подходящего наставника, который натренирует его на новый класс. Дополнительно, ГМ может попросить игрока указать, над каким классом "работает" его герой, до того, как он будет набрать ХП на следующий уровень, таким образом можно эмулировать "тренировку на другой класс". И получение нового класса будет результат долгих тренировок.

Персонаж получает все персонажные бонусы на атаку, базовые спасброски, классовые умения и другие плюшки класса, также как и очки живучести, бросая дайс нужного типа.

Выбор нового класса совсем не тоже самое, что выбор этого класса на персом уровне. Некоторые блага персонажного героя показывают тренировки и опыт молодости, с большим временем попрактиковаться. Когда берешь новый класс, герой не получает максимум очков живучести или четверного количества очков умения.

Чтобы добавить Weirding класс (к примеру Бене Гессерит), персонаж должен выполнить все требования, до того как возьмет уровень в этом классе, к примеру фит Weirding Talent.

Повышение уровня

Каждый раз, когда герой получает уровень, он может повысить какой-нибудь текущий класс или взять еще один первый уровень в новом классе. Когда мультикласс повышает один из классов на один, персонаж получает все обычные блага уровня: больше очков живучести, возможный бонус на атаку, Защиту и спасброски. (зависит от класса), новые способности в этом классе (как описывается в классе) и новые очки умений.

Очки умений тратятся в соответствии с классом, который поднял мультикласс. Умения покупаются по цене этого класса. В принципе, персонаж может набрать столько разных уровней, сколько имеется классов.

Как работают мультиклассы

Арани, 4ого уровня Дворянин, решает потратить время не некоторое обучение солдатскому искусству. Когда Арани достигает 10000XP, она становится 5ым уровнем. Вместо того, чтобы взять 5ый уровень дворянина, она становится 4Дворянин/1_Оружейник(Как именно она взяла этот класс, что делала, как поменялась кампания при этом и т.д., все решает ГМ, он должен определять события, персонажей и прочее, создавать игровые возможности для Арани, чтобы она могла стать Оружейником).

СТАТИСТЫ

"Статисты" это негероическая поддержка персонажей. Статисты строятся при использовании классов НПЦ (Thug, Diplomat, и Expert) они имеют начальный род занятий, умения и фиты. По мере повышения уровня, у них также растут базовая атака, спасброски, бонус Защиты, бонус Репутации и т.д. - все как у героев. Однако есть некоторые различия.

Персонажи статистов имеют:

- Стандартный набор параметров.
- Случайное значение начальных очков живучести.
- Отсутствие очков действия.
- Не могут получать уровни в престиж классах.

Начальные параметры

Статисты не бросают значение параметров. Они начинают с определенными: 15, 14, 13, 12, 10, 8. ГМ расставляет их как хочет. на 4ом уровне и каждые четыре после этого (8ой, 12ый, и так далее), статист добавляет 1 очко к одному параметру, как и герои.

Очки живучести

В отличие от героев, статисты не получают автоматический максимум очков живучести на 10м уровне. ГМ должен бросить начальные очки живучести для статиста.

Очки действия

В отличие от героев, статисты не получают очков действия. и не получают их при повышении уровня.

Классовые способности

Статисты не получают никаких классовых способностей (талантов или бонусных фитов), описанных в простых классах.

Престиж классы

Несмотря на то, что статисты могут быть мультиклассами с простыми классами, они не могут брать уровни в каком-либо престиж класса. Статисты ограничены шестью простыми классами.

Дети

Дети (от новорожденных до 11 летних) сильно отличаются от других персонажей. У них нет классов или уровней. Они начинают с теми же параметрами, что и статисты (15, 14, 13, 12, 10, 8), но их параметры уменьшены таким образом: -3 Str, -1 Dex, -3 Con, -1 Int, -1 Wis, -1 Cha.

Дети имеют 1d4 очков живучести плюс их модификатор Телосложения (минимум одно очко). У них нет умений, фитов, очков действия или рода занятий. Их базовая атака равна +0, они имеют +0 модификатор на все спасброски (плюс любые модификаторы да параметры) и их бонус Репутации равен +0. Дети имеют +0 модификатор на Защиту и нормальную скорость 7 метров. У детей нет эффективных атак, и они должны считаться небоевыми персонажами.

Когда ребенку исполняется 12 лет, он считается подростком и получает свой первый уровень из восьми базовых классов. С этого момента персонаж становится статистом (или героем в некоторых случаях).

Рейтинг угрозы (CR)

Статист имеет CR равный его уровню -1. На персом уровне статист имеет CR 1/2. Дети имеют CR 0, и герои не получают опыта за их "поражение".

Героические персонажи ГМа

Героические союзники и противники построены по тому же принципу, как и герои персонажей. CR: героические персонажи поддержки имеют Рейтинг Угрозы, равный их уровню.

Очки живучести: Героические персонажи поддержки получают максимальное число очков живучести на персом уровне, как и герои игроков.

Очки действия: Героические персонажи поддержки получают очки действия. Однако немногие из них имеют максимальное их число на их уровне (потому что они тратят их). Учитывая это, заключаем, что героические персонажи поддержки имеют количество очков действия, равное половине их уровня.

Классовые способности: Героические персонажи поддержки получают все классовые способности (таланты и бонусные фиты), возможные для шести героических классов.

Доступ к престижам: Героические персонажи поддержки с уровнем или больше в простом героическом классе, могут получать уровни престижей, если они выполнили требования для входа в престиж.

Вторая: Умения

“Справедливость? Кто спрашивает о справедливости? Мы вершим свою справедливость. Мы делаем ее здесь ,на Арракисе - выиграй или умри... Давайте не будем взывать к справедливости, пока у нас есть оружие и воля использовать его.”
– Граф Лето Атрейде

Основа Умений

Мелак, герой фримен, может тихо проскользнуть мимо охраны Харконнена и раствориться в тенях. Если Бешат, герой Оружейник, попытается сделать нечто подобное, он возможно достаточно на шумит, чтобы оповестить охрану о своем присутствии. Он может, однако, перелезть через высокий забор, чтобы обойти патруль, или возможно перепрыгнуть с крыши соседнего здания, чтобы остаться незамеченным.

Эти действия, и многие другие, описаны в этой главе.

Получение умений

На каждом уровне, персонаж получает очки умений, которые используются для покупки рангов. Класс персонажа и модификатор Интеллекта определяют полученные очки.

Если персонаж покупает классовое умение, он получает 1 ранг в умении, за каждое потраченное очко. Если персонаж покупает неклассовое умение, он получает 1/2 ранга за одно очко. Максимальный ранг в классовом умении равен уровню персонажа +3. Фит Talented может увеличить этот максимум. Максимальный ранг в неклассовом умении равен половине этого числа.

Использование умения

Когда вы используете умение, вы совершаете проверку умения, чтобы узнать как хорошо оно получилось. Чем выше результат, тем лучше вы справились. Основываясь на обстоятельствах, ваш результат может быть больше или равен определенной цифры (DC или противоположной проверки умения). Чем сложнее задача, тем большую цифру вам нужно выкинуть.

Обстоятельства могут повлиять на проверку. Если вы работаете непотроженным, вы можете действовать аккуратно и обойти простые ошибки. Если у вас есть уйма времени, вы можете пробовать снова и снова, и когда-нибудь достигнете успеха. Если другие помогают вам, вы можете добиться успеха там, где в одиночку провалились.

Чтобы сделать проверку умения, бросайте:

1d20 + модификатор умения

(модификатор умения = ранг умения + модификатор параметра + возможные модификаторы)

Чем выше бросок, тем лучше. Вам нужно попробовать сравняться или превзойти Класс Сложности (DC), или постараться побить проверку другого персонажа.

Ранг Умения: Ранг персонажа зависит от сложенных очков умения. Некоторые умения можно использовать даже если персонаж не имеет в нем рангов, это называется сделать проверку нетренированного умения.

Модификатор параметра: Модификатор параметра используется только тот, что связан с умением. Ключевой параметр умения указан в описании.

Различные модификаторы: Различные модификаторы включают бонусы, предоставляемые фитами и классовыми способностями, также как штрафы за использование брони и др.

Приобретение рангов Умений

Ранги показывают, насколько натренирован или опытен персонаж в этом умении. Каждое умение имеет количество рангов от 0 (для умений в котором персонаж вовсе не тренировался) до 23 (для 20ого уровня персонажа, который повышал классовое умение по максимуму). Когда совершается проверка умения, персонаж добавляет его ранги в умение, как часть броска, в качестве модификатора.

Правила предполагают, что персонаж всегда может найти путь выучить любое умение. Однако ГМ может ограничить персонажа, в зависимости от обстоятельств.

Получение умений на 1ом уровне

Используйте следующие шаги, когда берете умения для вашего первоуровневого персонажа.

1. Определите число очков умений, которое вы получаете. Это число зависит от вашего класса и модификатора Интеллекта, как показано в таблице X-1: очки умений за уровень. К примеру Дрил Сол это первоуровневый плут с Интеллектом 14 (+2 бонус интеллекта). На начало игры, у него есть 40 очков умения ($8 + 2 = 10$, $10 \times 4 = 40$).

Персонаж получает как минимум 4 очка умения ($1 \times 4 = 4$) даже если у него есть штраф в Интеллект.

2. Потратьте очки умений. Каждое очко умения, которое вы тратите на классовое, превращается в 1 ранг в этом умении. Неклассовые умения не указаны в листе умений класса (полранга не увеличит модификатор в умении, но два полранга сделают 1 ранг)

Ваш максимальный ранг в умении на персом уровне равен 4. В неклассовом умении 2.

Потратьте все очки умений - вы не можете оставить их на будущее.

Умения на дальнейших уровнях

Когда вы получаете новый уровень, следуйте следующим шагам, чтобы получить новое умение, или продвинуть старое.

1. Определите число очков умений, которое вы получаете. Это написано в описании класса.

Каждый персонаж получает как минимум 1 очко умений каждый уровень, даже если у него есть штрафы в Интеллект.

2. Потратьте очки умений.. Вы можете улучшить любое классовое умение, которое было “замакшено” на 1 ранг или любое неклассовое умение на полранга.

Если у вас нет максимального ранга в умении, вы можете его поднять его ранг до максимума.

Проверка умений

Проверка умений включает в себя ваши тренировки (ранг умения) естественный талант (модификатор параметра) и удачу (бросок дайса).

Чтобы сделать проверку умения, бросайте 1d20 и добавляйте модификаторы. and add your skill modifier for that skill. Чем выше результат, тем лучше.

В отличие от бросков атаки и спасбросков, натуральная 20 на d20 не автоматический успех, когда совершается проверка умения и натуральная 1 не автоматический провал.

Класс Сложности

Некоторые проверки совершаются против класса сложности (DC). DC это число, установленное ГМом (используя правила) которое сравнивается с броском персонажа. К примеру ползти по одной стороне спайсохранилища может иметь DC 15. Чтобы ползти по стене, вам нужен результат 15 или выше на проверку Climb.

Проверка Climb это 1d20 + ранги в Climb (если есть) + модификатор Силы + любые другие модификаторы. Посмотрите на таблицу, объясняющую некоторые задания и DC.

Table 2-1: Difficulty Class Examples

Difficulty (DC)	Example (Skill Used)
очень легко (0)	Заметить что либо в пределах видения (Spot)
Легко (5)	Забраться по узловой веревке (Climb)
Средне (10)	Услышать подход стражи (Listen)
Сложновато (15)	Разминировать взрывчатку (Demolitions)
Трудно (20)	Плыть против течения (Swim)
Внимательно (25)	Проникнуть на охраняемый объект (Move Silently)
Героично (30)	Перепрыгнуть 10 метровую расщелину (Jump)
Супергероично (35)	Убедить охранников, даже не имея пропуска и не будучи в их списках, пропустить вас (Bluff)
Безумно сложно (40)	Выследить диверсанта в Каладанском лесу ночью, после 12 дневного ливня (Survival)

Противоположные проверки

Некоторые проверки умений являются противоположными. Они делятся против случайного числа, обычно против проверки умения другого персонажа. При ничьей, персонаж с большим параметром побеждает. Если они одинаковы, бросайте еще раз.

Table 2-2: Example Opposed Checks

Task	Skill	Opposing Skill
Sneak up on someone	Move Silently	Listen
Con someone	Bluff	Sense Motive
Hide from someone	Hide	Spot
Win a car race	Drive	Drive
Pretend to be someone else	Disguise	Spot
Steal a key chain	Sleight of Hand	Spot
Create a fake ID	Forgery	Forgery

Повтор

Если персонаж проваливает проверку, иногда он может повторить попытку. Проверьте описание умения, чтобы узнать об этом, и если позволяет, персонаж может повторить снова. Множество умений, однако имеют естественные последствия за провал и надо следить за этим. Некоторые умения вообще не могут быть повторены, после заваленной проверки.

If the use of a skill carries no penalty for failure, a character can take 20 and assume that he or she keeps trying until he or she eventually succeeds.

Проверка умений без тренировки

Обычно, если персонаж пытается использовать умение без рангов, персонаж делает проверку как описано дальше. Модификатор умения персонажа не включается, ибо он не имеет рангов. Персонаж прибавляет все остальные модификаторы, такие как модификатор параметра для этого умения.

Некоторые умения могут быть использованы только с тренировкой.

Благоприятные и неблагоприятные состояния

Некоторые ситуации позволяют проще или сложнее совершать попытку умения, и выражаются в бонусах, штрафах или изменении DC.

ГМ может изменить шанс успеха четырьмя путями:

1. Дать пользователю умения +2 circumstance бонус за отличные инструменты для выполнения работы, за помощь других персонажей или работа в условиях, лучше чем обычных.
2. Дать пользователю умения -2 circumstance штрафа за импровизированные инструменты или владение ошибочной информацией.
3. Уменьшить DC на 2 если дружелюбная аудитория, во время проверки Perform или поиска информации в очень хорошо написанном документе при использовании проверки Research.
4. Увеличить DC на 2 если аудитория недружелюбна или ищем в очень плохо написанном документе.

Состояния, которые влияют на способность персонажа выполнять действия, меняет модификатор умения персонажа. Состояния, которые показывают как хорошо персонаж может воплотить умение, меняют DC. Бонус на модификатор умения персонажа или уменьшение DC имеют один и тот же результат —они создают лучший шанс успеха. Но они предоставляют разные обстоятельства и иногда эта разница очень важна.

Время и проверка умения

Использование умения может занимать раунд, несколько раундов или даже больше. А может и не занять времени вообще. Типы действий определяют как долго они занимают в течении боевого раунда (6 секунд) и как передвижение рассматривается по отношению к действию. Сосмотрите описание умения, чтобы узнать сколько оно занимает по времени.

Обычно, использование умения, которое требует концентрации, пока вы в бою очень опасно. Ближайшие оппоненты могут совершить атаку при возможности против персонажа, который понизил свою защиту.

Автоматический успех и провал

Натуральная 1 (бросок 1 на d20) всегда провал, а натуральная 20 (бросок 20 на d20) всегда успех. Натуральная 20 может также быть критическим успехом (смотрите ниже), а натуральная 1 может быть критическим провалом (смотрите ниже).

Критический успех

Когда вы выбрасываете натуральную 20 (d20 показывает 20) на проверку умения, происходит автоматический успех, который создает угрозу потенциального критического успеха. Если вы хотите успех произвести в критический успех, вам нужно потратить очко действия. Если вы этого не делаете, то происходит просто успех.

В дополнение, иногда вы можете создать критическую угрозу на числе меньше 20 (если есть фит или способность). Любой бросок ниже 20 не автоматический успех и если проверка умения провалилась, это не считается критической угрозой.

Эффект критического успеха меняется от умения к умению, это объект трактовки ГМа, но подсказки есть в каждом описании умения.

Критический провал

Когда выпадает натуральная 1 (d20 показывает 1) на проверку умения, вы проваливаетесь автоматом и вы допускаете ошибку - потенциальную критическую промашку. Чтобы из простого провала сделать критический, ГМ должен потратить одно очко действия. Если ГМ решает не делать этого, тогда это просто провал умения.

В дополнение, вы можете иногда вызвать ошибку на броске больше чем 1 (обычно используя экспериментальный или потрепанный инструмент). Любой бросок выше чем 1 не автоматический провал, и если проверка умения успешна, она не создает ошибку.

Эффекты критического провала разнятся от умения к умению, и это объект трактовки ГМа, однако подсказки имеются в описаниях умений.

Инструменты

Некоторые применения умений требуют инструментов. Если нужен специфический инструмент, он указан в описании умения. Если инструмента под рукой нет, он все еще может совершить проверку, но уже с -4 штрафа на эту проверку. Конечно персонаж может из хлама собрать импровизированные инструменты, если ГМ позволяет это. При этом штраф снижается до -2 (вместо -4). Это обычно занимает некоторое время (от нескольких минут, до нескольких часов) и возможно потребуются проверка умения Создания.

Проверка без броска

Проверка умения представляет собой попытку выполнить некую цель, обычно перед лицом опасности или нехватки времени. Однако иногда персонаж может использовать умения в более благоприятных условиях, которые позволяют снизить до нуля фактор удачи.

Взять 10

Когда персонажу не угрожают и не отвлекают, он может выбрать взять 10. Вместо броска 1d20 для проверки умения, считается что персонаж выбросил 10 (средний бросок на d20). Для многих обычных заданий 10 достаточно, чтобы получился успех.

Отвлечения и угрозы делают невозможным для персонажа взять 10. Персонаж также не может брать 10 на умения, в которых нет рангов, однако ГМ может позволить некие исключения для особо рутинных действий.

Взять 20

Когда персонаж имеет уйму времени, ему никто не угрожает и не отвлекает и попытку совершить умение нет провала, персонаж может взять 20. Вместо того, чтобы бросать d20, скажите что результат броска персонажа равен 20.

Взять 20 эквивалентно многочисленным попыткам совершить проверку, до тех пор пока не получится. Взять 20 занимает в двадцать раз больше времени, чем одноразового применения умения (2 минуты, для умения которое обычно занимает 1 раунд).

Помощь другому

В некоторых ситуациях, персонажи могут объединяться чтобы выполнить задачу. Один персонаж считается как лидер попытки, в то время как другие персонажи помогают ему добиться успеха. Персонаж помогает другому, совершая проверку умения (DC 10). Это занимает действие атаки и персонаж не может взять 10 на это умение. Если проверка успешна, сопартиец получает +2 circumstance бонус на свою проверку умения для этой задачи.

Во многих случаях, только ограниченное число персонажей может помочь в одно и тоже время. ГМ должен ограничивать помощь другим, если видит несоответствия.

Взаимодействие умений(Synergy)

Иногда ГМ решает, что владение одним умением позволяет бонус в другом умении в определенных ситуациях.

Персонаж должен иметь хотя бы 5 рангов в нужном умении, чтобы получить бонус Взаимодействия и ГМ должен согласиться, что два умения могут помочь друг другу в данной ситуации. В этом случае персонаж получает +2 synergy бонус на проверку умения.

Очки действия и Умения

Очки действия могут быть потрачены на изменения проверок ваших умений следующими путями.

Добавление к проверке Умения

Вы можете потратить очко действия, чтобы изменить бросок проверки умения. Вы бросаете дополнительный дайс (как в правилах очков действия) и добавляете результат к вашей проверке. Вы можете продолжать тратить очки действия, добавляя дайсы, до тех пор, пока очки действия не закончатся.

Во время броска Кубика Действия, если вы выкидываете максимально возможный результат (к примеру 6 на d6), он "взрывается", означая, что вы можете перебросить этот дайс, добавляя лишнее значение. Таким образом, выбрасывая 6 на d6, и затем перебрасывая его, получая 4, итоговое значение дайса действия будет 10. Кубик Действия может "взрываться" до тех пор, пока на нем выпадают максимальные значения.

Пример 1: 1ого уровня Оружейник выкидывает 17 на бросок Запугивания, но думает что ему нужно 20 для успеха. Он решает потратить очко действия и выбрасывает на d6 - 3. Добавляет 3 к предыдущему результату и получает 20, что достаточно для успеха.

Пример 2: 6ого уровня Плут с фитом Action Boost выбрасывает 12 на проверку Move Silently, а ему надо 20. Потратив очко действия, он бросает d8 и получает 8. Кубик взрывается и он перебрасывает его, получая 3. Затем добавляет это к предыдущим 8, это дает ему итогово 11, чего достаточно, чтобы изменить основной бросок 12 до 22, что является успехом.

Активация критического успеха

Когда вам выпадает угроза крита, вы можете потратить очкой действия для получения критического успеха. Эффект критического успеха варьируется в зависимости от умения и обстоятельств. Поэтому ГМ должен твердо решить какой эффект следует за критическим успехом, но в каждом описании умения есть идеи, как это можно воплотить в игре. В некоторых случаях, ГМ может решить что критический успех не произвел должного эффекта. В этом случае ваше потраченное очко действия возвращается, если вы его тратили.

Проверка параметра

Иногда персонаж пытается сделать нечто, для чего нет умения. В этом случае персонаж делает проверку параметра: бросаем 1d20 и добавляем все нужные модификаторы.

ГМ определяет сложность или противопоставляет некую проверку двух персонажей, используя один параметр против другого. В некоторых случаях, проверка параметра не зависит от удачи. Когда два персонажа занимаются армреслингом, к примеру, персонаж который сильнее просто выигрывает. В случае одинаковой Силы, делаются противоположные проверки Силы.

Примеры проверки параметра	Ключевой параметр
Открытие заклинившей или закрытой двери	Strength
Завязывание веревки	Dexterity
Задержка дыхания	Constitution
Ориентирование в лабиринте	Intelligence
Распознать знакомого, которого видел ранее	Wisdom
Выделять из толпы	Charisma

Типы модификаторов и сложение

Модификаторы предоставляют бонус (позитивный модификатор) или пенальти (негативный модификатор) к броску дайса. Бонусы со специфическим описанием, такие как "equipment бонус," обычно не складываются с другими того же типа. В этих случаях применяется только максимальный бонус.

Бонусы которые складываются: dodge бонусы, synergy бонусы, и, иногда circumstance бонусы. Circumstance бонусы складываются только если они предоставлены разными обстоятельствами, если два бонуса вызваны одинаковыми обстоятельствами, они не складываются.

Специфические бонусы, которые не складываются: competence, cover, equipment, morale, natural armor, и size. Если игровой сеттинг включает магию или двуние свехестественные эффекты, также могут быть Ide-flection, enhancement, enlargement, haste, inherent, insight, luck, profane, resistance, и sacred бонусы. Ни один из них не складывается.

Любой бонус без описания (к примеру "+1 бонус") складывается с другими бонусами. Все пенальти складываются, независимо от их описания.

Новые и измененные умения

DUNE: Грезы о Дожде использует большинство умений из *d20 MODERN Roleplaying Game* без изменений. Однако, учитывая природу и уникальность Галактической Империи, некоторые умения были добавлены, внесены небольшие изменения в тары, все это описывается ниже.

Acrobatics (Dex)

Умения Balance и Tumble были объединены. Не может быть использован без тренировки.

Command (Cha)

Новое умение в *DUNE: A Dream of Rain*, Команда это способность направлять действия войск в войне. Посмотрите описание умения, чтобы узнать детали.

Computer Use (Int)

Это умение не существует в мире *DUNE: A Dream of Rain*. В связи с межгалактическим религиозным запретом против компьютеров и думающих машин, умение Использование Компьютера не только потеряно, но и на нем стоит сильный запрет.

Cryptography (Int)

Криптография это новое название умения Decipher Script.

Use Invention (Int)(пользование изобретением)

Это умение используется для определения функций и природы научных технологий и незнакомых изобретений.

Описание Умений

Оставшаяся часть этой главы описывает каждое умение, включая использование и типичные модификаторы. Персонажи иногда могут использовать умения для других целей. К примеру в столкновении с бандой контрабандистов, возможно вы захотите их впечатлить эффектным трюком, используя умение Drive—вместо того, чтобы использовать проверку Diplomacy.

Умения представлены в алфавитном порядке, в следующем формате.

Название умения(ключевой параметр)

Только с тренировки; Пенальти от брони

Строка названия умения и строка ниже включают следующую информацию.

Ключевой параметр: Аббревиатура параметра, модификатор которого прибавляется в проверке умения.

Исключения: Speak Language и Read/Write Language имеют "None" как ключевой параметр, потому что эти умения никогда не требуют проверки.

Только с тренировкой: Если вы видите надпись "Только с тренировкой", персонаж должен иметь хотя бы 1 ранг в этом умении, чтобы использовать его. Если есть еще какие-то замечания по использованию умения, они указаны в строке "Особое".

Пенальти брони: Если вы видите надпись "Пенальти брони", добавляйте пенальти за броню, которую носит персонаж, во время использования умения.

Проверка: Что персонаж может сделать при успешной проверке и уровни сложности.

Повтор?: Любые обстоятельства, которые могут позволить совершить проверку еще раз.

Особое: Всячески заметки, к примеру можно брать 10 и 20 или нет.

Без тренировок: Любые детали об использовании умения без тренировки. Если этого раздела нет, это означает, что умение работает и без тренировки, либо то, что нетренированные персонажи не могут совершать проверки умения (правда для тех умений, у которых написано "Только с тренировкой").

Время: Сколько времени займет применение данного умения.

Acrobatics (Dex)

Пенальти от брони, Только с тренировкой;

Выполнения в совмещении баланса и гимнастики, вы можете сохранить равновесие при ходьбе по канату, узкому лучу, скользкому выступу, или неровном полу, а также нырание, кувырок, сальто, перевороты, и выполнять другие виды гимнастических движений.

Множество типов брони и увеличенная нагрузка делают сложным применять это умение.

Проверка: Вы можете ходить на неустойчивой поверхности. Успешная проверка позволяет перемещаться с половинной скоростью вдоль поверхности, как действие движения. Провал означает, что вы проводите свое действие движения сохраняя равновесие и не двигаетесь. Провал на 5 или более указывает, что персонаж упал. Трудность варьируется в зависимости от состояния поверхности.

Узкая Поверхность	DC*	Сложная	DC
7–12 in. wide	10	неравномерная	10
2–6 in. wide	15	скользящая	10
Less than 2 in. wide	20		

*добавляйте +5 к DC если узкая поверхность скользкая или неровная (под углом); добавляйте +10 если она и скользкая и неровная (под углом)

Атакуют во время балансирования: Во время балансирования вы flatfooted (теряете бонус Ловкости к защите, если есть), до тех пор, пока у вас нет 5 рангов в акробатике. Если вы получаете ущерб, вам нужно совершить еще одну проверку чтобы остаться стоять.

Ускоренное перемещение: Вы можете попробовать переместить нужную поверхность быстрее чем обычно. Вы можете двигаться с полной скоростью, но получаете –5 пенальти на проверку Акробатики (двигаться два раза в раунд поребует двух проверок, по одной на каждое перемещение))

Вы можете предпринять попытку перебежать сложную поверхность. Пробегка требует одну проверку Акробатики с –5 пенальти за каждое увеличение скорости.

Особое: Вы можете взять 10, но не 20.

Фит Focused дает +2 бонус на все проверки Акробатики.

Время: Балансирование во время движения с половинной скоростью занимает действие движения.

Ускоренное перемещение позволяет вам балансировать во время перемещения с полной скоростью и это тоже действие движения.

Проверка: Вы можете мягко приземляться, если упадете, проскальзывать между врагами в бою, или проскальзывать через врагов в бою.

Мягкое приземление: Вы можете сделать проверку Акробатики (DC 15) когда падаете. Если проверка успешна, считайте что падение было на 3 метра меньше для определения ущерба.

Проскользнуть мимо оппонента: С успешной проверкой Акробатики (DC 20), ты можешь уворачиваться, крутиться, кататься вплоть до 20 футов через клетки, соседние с противником, не вызывая атак при возможности. Провал означает, что вы двигаетесь как запланировали, но провоцируете атаку при возможности.

Проскользнуть сквозь оппонента: С успешной проверкой Акробатики (DC 20), ты можешь уворачиваться, крутиться, кататься через клетки, занятые оппонентами, двигаясь над, под или вокруг них, так как будто из небыло там. Провал означает, что вы провоцируете

атаку при возможности как обычно.

Повтор?: нет.

Особое: Если у вас есть 5 или больше рангов в Акробатике, вы получаете +3 dodge бонус на защиту (вместо обычных +2) когда вы сражаетесь в защите и +6 dodge бонус (вместо обычных +4) когда находитесь с полной защите.

Вы можете взять 10, но не 20.

Персонаж с фитом Acrobatic и по крайней мере 1 рангом в этом умении получает +2 бонус на все броски Акробатики.

Время: Попробовать внизить ущерб за падение можно только один раз. Вы можете совершать акробатику свободным действием, которое должно быть выполнено как часть действия движения.

Критический успех: Вы можете двигаться с двойной скоростью.

Критический провал: Вы упали. Либо замерли на том месте, если кто-то помогает вам.

Autohypnosis (Wis) Exclusive Skill; Только с тренировкой;

Через жестокие упражнения, вы тренируете свой разум сопротивляться некоторым угрозам и получать некие блага.

Проверка: DC и эффект зависят от задачи.

Задача

	DC
Сопrotивляться страху	15
Запоминать	15
Терпеть яд	Poison's DC
Сила воли	20

Литания против страха: В ответ на эффект страха, вы можете совершить проверку Автогипноза, на ваше следующее действие, даже если вы уже охвачены страхом. Успешная проверка дает вам возможность спасброска еще раз, с +4 morale бонусом, чтобы сопротивляться страху.

Запоминать: Вы можете попробовать запомнить длинный ряд чисел, длинный отрывок стиха или другую часть информации, которую практически невозможно запомнить. Каждый успешный бросок позволяет вам запомнить до 250 слов или эквивалент - лист формата A4. Вам всегда доступна эта информация, однако вам нужно вытащить это из памяти броском Автогипноза.

Изменить яд: В ответ на проникание яда, вы можете совершить проверку Автогипноза на свое следующее действие. Успешная проверка позволяет сделать еще один спасбросок, с +4 morale бонусом на спасбросок от вторичного ущерба яда.

Сила воли: Если очки живучести уменьшены до 0 (disabled), вы можете совершить проверку Автогипноза. Если успешно, то вы можете действовать без потери 1 очка ранений. Проваленная проверка не несет за собой пенальти - вы можете выбрать не совершать тяжелых действий. Если вы совершаете сложное действие после того, как завалил проверку, вы получаете 1 ущерб в ранения, как обычно.

Повтор? Для сопротивления страху и запоминания вы можете делать проверки раз в раунд. Вы не можете сделать вторичную проверку чтобы изменить яд. Вы не можете делать несколько попыток Силы воли в одном и том же раунде.

Особое: Вы можете брать 10, но не 20.

Большинство использований Автогипноза занимает действие атаки. Сила воли это свободное действие, которое можно применять раз в раунд.

Bluff (Cha)

Вы можете делать возмутительные заявления или прямые заявления которые представляются правдоподобными. Это умение включает в себя управление, быстрый говор, запугивание, провокации и обман посредством языка тела. Используйте блеф, чтобы посеять временное замешательство, заставить кого-то повернуть голову в направлении, куда вы указываете, или просто выглядеть безобидно.

Вы также можете использовать Блеф для передачи и понимания секретных сообщений, делая вид, что говорите совсем о другом. Используя сочетание языка тела, сигналов рук, и ваш личный код, вы можете общаться и понимать секретные сообщения в то время как все остальные думают, что вы говорите на распространенные темы. Кроме того, можно перехватить и понять такие сообщения, если вы их услышите.

Проверка: Проверка Блефа противопоставляется проверке Sense Motive. Благоприятные и неблагоприятные обстоятельства могут сильно повлиять на блеф.

Два обстоятельства могут работать против персонажа: В блеф сложно поверить или действие, которое блеф требует совершить после этого поворачивается против интересов, природы, оичности или приказов цели.

Это важно, ГМ должен определять эту разницу между просто невероятным блефом или тем, что цель заставляют сделать слишком многое. К примеру, цель получает +10 bonus из-за того, что блеф требует сделать нечто рискованное для цели и если проверка Sense Motive успешна на 10 или меньше, то цель не столько не верит в блеф, а доказывает что ей неохотно это делать. Если проверка Sense Motive успешна на 11 или больше, она распознает блеф и не собирается ничего делать, даже если это не представляло бы угрозы. (собственно так же было бы, даже без +10 бонуса).

Успешный бросок Блефа показывает, что цель действует так, как хочет персонаж, по крайней мере на короткое время (обычно 1 раунд или меньше), или цель верит в то, что ей наврал персонаж.

Блеф требует взаимодействия между персонажем и целью. Цель, которая не знает о присутствии персонажа не может быть обманута.

Проверка (1 минута): Вы можете сообщать или перехватывать секретные послания, маскируя их под простое общение. Вы можете общаться такими сообщениями, только если у цели есть это умение. ГМ делает эту проверку секретно от вас.

Проверка (10 минут): Вы можете предпринять попытку соблазнить кого-либо. Далее мы расскажем подробности.

Примеры Sense Motive	Модификатор
Цель хочет поверить персонажу	-5
Блеф резонный и не задает интереса цели	+0
В блеф слегка сложно поверить или доставит некоторый риск для цели	+5
В блеф сложно поверить или вызывает большой риск для цели	+10
В блеф практически невозможно поверить	+20

Финт в битве: Персонаж также может использовать Блеф чтобы обмануть оппонента в битве, так, что он не сможет использовать уворот эффективно. Если персонаж успешен в броске, следующая атака против цели игнорирует его бонус Ловкости на Защиту песли она есть, что собственно снижает защиту цели. Используя блеф этим путем против существа с Интеллектом животного (Int 1 или 2) вы поулчаете -8 пенальти на проверку. Против существа без интеллекта, финт не сработает.

Диверсия чтобы скрыться: Персонаж может использовать Блеф, чтобы помочь спрятаться. Успешная проверка Блефа дает персонажу возможность спрятаться, когда о его присутствии знают (для подробностей смотрите умение Hide).

Послание секретного сообщения: Персонаж может использовать Блеф, чтобы послать разборчивое сообщение, будучи незамеченным. DC для простого сообщения равно 10. Сложные сообщения имеют сложность 15 или 20. Получатель и отправитель должны повершить проверку, чтобы понять и быть понятым.

Кто угодно, кто слышит это сообщение, может сделать проверку Sense Motive (DC равер результату блефа отправителя). Если успешно, слушатель понимает, что это было секретное сообщение. Если слушатель побивает DC на 5 или больше, он понимает это сообщение.

Неважно, отправляешь ты или пытаешься перехватить сообщение, провал на 5 или больше означает что одна из сторон получила неправильную информацию.

Соблазнение: Вы можете использовать Блеф для того, чтобы лица противоположног опла поверили в ваши романтические позывы (даже если их нет). Вы делаете проверку Блефа, против проверки Sense Motive. Успех означает, что вы убедили его или ее выполнить небольшую услугу, к примеру посмотреть в другую сторону, пока вы делаете что-то подозрительное или предоставить вам информацию, оторая могла быть секретной. Эта форма соблазнения только временная, это использование Блефа не путь к чужому сердцу. Он только убеждает в чес-то на короткое время. Это действие нельзя произвести во время боя.

Повтор? Обычно, проваленная проверка Блефа делает цель слишком подозрительной к персонажу, чтобы делать повторную проверку в тех же обстоятельствах. Повторять Финт в бою можно сколько угодно. Также можно повторять попытку отправки секретных сообщений, но не при получении или перехвате.

Особое: Персонаж может взять 10 (кроме финта в бою), но не может взять 20.

Персонаж с фитом Deceptive получает +2 на Блеф.

Если у вас есть 5 и более рангов в Sense Motive, вы получаете +2 synergy бонус на получение или перехват сообщений.

Время: Блеф занимает по крайней мере 1 раунд (и по крайней мере full-round action) но может занять намного больше, если персонаж пытается вдаваться в подробности. Использование Финта в бою занимает действие атаки.

Критический успех: При соблазнении, некто может настолько увлечься, что влюбится в вас. Если вы лжете или совершаете диверсию, ваш оппонент абсолютно одурачен. Если использовать финт против цели, он становится flat-footed. Если следите за целью, вам не нужно делать повторную проверку в течении получаса.

Критический провал: Ваша цель не обманута даже на секунду и немедленно распознает ваши намерения. Если вы пытались соблазнить кого-то, он может просто отказаться иметь с вами дело. Если выслеживаете кого-то, вас замечают, но вы не знаете об этом. На всю длительность сцены, любые проверки Bluff, Sense Motive, или Spot сделанные против вас, имеют +2 бонус.

Climb (Str)(лазание)

Пенальти от брони

Используйте это умение при взбирании на скалу, добраться до окна на втором этаже здания или взбираться по крутому склону.

Проверка: С каждой успешной проверкой Лазания, вы продвигаетесь вверх, вниз, по склону, стене или даже по потолку с поручнями. Крутой склон подразумевается наклоненным на 60 градусов или меньше.

Проваленная проверка Лазания показывает что вы не продвинулись, а провал на 5 и больше означает что вы упали (если конечно нет страховочных тросов).

DC этой проверки зависит от условий. Если нужно лезть меньше чем 10 футов, уменьшайте DC на 5.

Так как вам сложно двигаться, чтобы уклониться от атаки, вы считаетесь flat-footed во время Лазания (персонаж теряет все бонусы Ловкости на Защиту).

В любое время, когда вы получаете урон пока ползете, вам нужно совершить проверку Лазания или свалиться. Провал означает что вы падаете с этой высоты и получаете соразмерный ущерб.

Примеры стен поверхностей или задач	
0	Склон слишком крутой, чтобы идти по нему
5	Вербка с узлами, прикрепленная к стене
10	Вербка, прикрепленная к стене, веревка с узлами, поверхность с выступами для рук и ног
15	Любая поверхность с адекватными выступами для рук и ног (естественные или искусственные), такие как грубая поверхность скалы, кора дерева, звенья цепи, веревка без узлов.
20	Шероховатая поверхность с несколькими выступами, такие как кладка стены или шербистая поверхность скалы, с несклькими щелями.
25	Грубая поверхность без выступов, такая как кирпичная стена
25	Свес или потолок с поручнями, но без опор для ног
—	Идеально гладкая, плоская, вертикальная поверхность
-10*	Лазание внутри воздуховод или других местах, позволяющие опираться на противоположные стены
-5*	Ползание по углу, где персонаж может опираться на перпендикулярные стены
+5*	Поверхность скользкая

*Эти модификаторы кумулятивны, позможно использование всех вместе. Т

Ускоренное лазание: Вы можете попробовать лазить быстрее чем обычно. Вы можете двигаться с полной скоростью, но с -3 на проверку (движение два раза в раунд требует двух бросков Лазания).

Создание опор для рук и ног: Вы можете делать опоры для рук и ног, вбивая крюки в стену. Вбивание одного крюка занимает 1 минуту, и требуется один крюк на 3 фута. Как и поверхность с опорами для рук и ног, поверхность с крюками имеет DC 15. По этой же аналогии, лазание с ледорубом или другим похожим инструментом будет иметь сложность стены с выступами для рук и ног.

Зацепиться во время падения: Практически невозможно для персонажа зацепиться во время падения со стены. Сделайте проверку Лазания (DC = DC стены + 20) чтобы это сделать. При падении со склона значительно проще зацепиться (DC = DC склона + 10).

Хватайся за мою руку! Вы можете поймать того, кто падает перед вами. Если вы можете сделать touch атаку против цели, которая падает в пределах вашей досягаемости, а затем совершите проверку Лазания (DC = DC стены + 10) чтобы предотвратить падение цели. (DC чтобы поймать кого-то, кто падает по склону, равно DC склона + 5.)

Если вы провалили проверку Лазания, вы не предотвратили падение цели. Если вы провалили на 5 или больше, вы падаете вниз вслед за целью. К тому же итоговый вес цели (включая экипировку) не должен превышать вашу тяжелую нагрузку, иначе вы автоматически проваливаете движение.

Особое: При использовании веревки, можно вытягивать (или опускать) персонажа, при достаточной силе. Удвойте максимальную нагрузку персонажа, для определения максимального веса, который он может поднимать на веревке.

Персонаж может брать 10, но не может 20.

Без должного снаряжения, вы получаете —4 штрафа на проверки Лазания. По выбору ГМа, некоторые виды лазания могут требовать только веревку или какой другой подручный материал, или даже просто при помощи рук и ног, в обход этих штрафов.

Время: Лазание с половинной скоростью занимает full-round action. Двигаться половину этого расстояния (с 1/4 скорости) это действие движения.

Ускоренное лазание позволяет вам лазать с полной скоростью и это занимает full-round action. Вы можете продвигаться на половину этого расстояния (с 1/2 скорости) как действие движения.

Command (Cha)

Вы знаете как заставить солдатно выполнять приказы. В то время, как ранг достаточен для легких заданий, требуется настоящее умение, чтобы заставить бросаться в атаку на укрепления или стоять перед несущимся врагом

Проверка: большинство проверок Команды связано с войсками НПС под вашим командованием. Простые задачи как охранять и маршировать не требует проверок. Примеры DC для других приказов находятся в табличке ниже. Проверка Команды занимает стандартное действие

Приказ	DC
Держать позицию на активном фронте	10
Атаковать	10
Держать позицию против несущихся врагов	20
Быстрый обмен ударами войск	15
Осада бункера	20
Выступать в качестве арьергарда против превосходящих сил	25

Повтор?: Да, но дополнительные попытки совершаются с кумулятивными — 2 circumstance штрафа.

Concentration (Con)

Вы очень хороши в фокусировке своего разума.

Проверка: Вы делаете проверку Концентрации, когда вас отвлекают (ущербом, плохая погода и т.д.) во время некоторых действий, которые требуют вашего полного внимания. Такие действия включают в себя использование умений, которые провоцируют атаку при возможности в угрожаемой клетке. В основном, если действие не вызывает атаку при возможности, вам не нужно делать проверку Концентрации, чтобы не быть отвлеченным.

Если проверка успешна, вы можете продолжать действие. Если проверка провалена, действие автоматически проваливается тоже. DC зависит от природы отвлечения.

Повтор?: Да, однако успех не отменяет эффекта предыдущей неудачи, к примеру прерывание действия, на котором он концентрировался.

Особое: Делая проверку по DC 15, Вы можете использовать Концентрацию, чтобы попытаться действовать в защите, избегаясь от атак при возможности. Это не применяется к другим действиям, которые вызывают атаки при возможности (такие как движение).

Если проверка Концентрации успешна, вы можете совершать попытки действия без атак при возможности. Успешная проверка Концентрации все еще не позволяет вам брать 10 на броски во время стрессовой ситуации, вы должны совершать броски как обычно.

Если проверка Концентрации провалилась, действие провалилось тоже (с соответствующими последствиями) и действие пропало впустую так как если бы концентрация была прервана отвлечением.

Особое: вы не можете брать ни 10, ни 20.

Фит Focused дает +2 бонус на все проверки Концентрации.

Концентрация обычно используется псиониками.

Время: Совершение проверки Концентрации не требует действия, ибо это реакция (в ответ на раздражитель) или часть другого действия.

Отвлечение	DC
Получение ущерба ¹	10 + ущерб
Получение продолжительного ущерба ²	10 + ½ ущерба
Энергичное движение(гоняться на машинах, маленькая лодка на больших волнах, вод палубой в шторме, езда на лошади	10
Резкие действия (езда по кочкам на технике, маленькая лодка в бастром течении, на палубе в шторме, вращающийся корабль, галоп на лошади)	15
Сверх резкие действия (землетрясения)	20
Запутанный в сетях	15
Борящийся или заломанный	20
Погода с сильным ветром и ослепляющим дождем	5
Ветер с пылью, градом, песком или мусором	10

Craft (Int)(производство)

Это умение включает в себя несколько категорий, каждая из которых считается отдельным умением: Craft (chemical)(химическое), Craft (electronic)(электроники), Craft (mechanical)(механики), Craft (pharmaceutical)(фармацевтика), Craft (structural)(строительство), Craft (visual arts)(визуальное искусство), and Craft (writing)(писательство).

Производство сфокусировано на создании объектов. Стобы использовать Производство, персонаж должн иметь набор инструментов. DC покупки этого экипа зависит от отдельного умения Производства.

Стобы использовать Производство, во первых решите, что персонаж собирается сделать и посмотрите на категории, описанные ниже. Сделайте проверку Богатства против данной DC покупки для объекта, чтобы определить успешен ли он в приобретении исходных материалов. Если персонаж успешен в этой проверке, сделайте проверку Производства, против DC объекта. Если персонаж заваливает проверку, он не сделал объект и исходные материалы потрачены впустую (если не написано иначе).

Обычно, персонаж может взять 10, когда использует Производство чтобы сделать объект, но не может взять 20. Исключением является Производство(писательство), персонаж может взять 20, потому что персонаж не использует никакие материалы (и поэтому не требуется проверки Богатства).

Замечание: The d20 DUNE: A Dream Of Rain Roleplaying Game не вся завязана на действие. Умения предоставляют инструмент, при помощи которого сохраняется движение между боевыми и небоевыми фазами игры. Несмотря на то, что Производство должен бы использоваться для получения денег, он является больше приложением как инструментом для персонажа ориентированного на науку. Кроме того кустарное производство в современном мире занимает больше времени и денег, чем просто покупка этого объекта в розничной торговле.

Craft (chemical)(химия) (Int) Только с тренировкой; Это умение позволяет смешивать химию для получения кислот, взрывчатки и ядов.

Тип кислоты	Покупка Производство			Кислота/Базовое время
	DC	DC	Кислота	
Слабая (1d6/1d10)	8	15	10	1 min.
Крепкая (2d6/2d10)	12	20	15	30 min.
Концентрированная (3d6/3d10)	16	30	20	1 hr.

1 Дайсы в скобках показывают типичный ущерб по площади, причиненный за раунд позддействия кислоты.

Кислоты и щелочи: Кислоты едкие вещества.. Щелочи нейтрализуют кислоты, но не наносят ущерба. Щелоч той же концентрации что и кислота, нужна для нейтрализации.

Взрывчатка: Производство взрывчатки крайне опасно. Если проверка Производства (химии) провалена, исходные материалы потеряны. Если проверка провалена на 5 и больше, материалы взрываются, нанося половину должного ущерба химии и оборудованию в ее радиусе.

Если проверка успешна, конечный продукт это твердый материал, размера кирпича. Взрывчатый наполнитель не содержит фитиля или детонатора. Присоединение фетилия или детонатора требует проверки умения Demolitions.

Тип изготавливаемой Взрывчатки	Покупка DC	Производство DC	Время
Импровизированная (1d6/5 футов)	6	10	1 round
Простая (2d6/5 футов)	12	15	10 min.
Средняя (4d6/10 футов)	16	20	1 hr.
Сложная (6d6/15 футов)	20	25	3 hr.
Мощная (8d6/20 футов)	25	30	12 hr.
Уничтожающая (10d6/25 футов)	30	35	24 hr.

1Дайсы и расстояние в скобках это типичный ущерб/радиус действия

Ядовитые вещества: Твердые яды обычно пищевые. Жидкие яды больше эффективны при введении в кровь. Газообразные яды обычно нуждаются во вдыхании для действия. Таблица ниже показывает характеристики различных ядов.

DC спасброска: Класс сложности по Fortitude, чтобы нейтрализовать эффект яда.

Первичный Ущерб: Ущерб, который получает персонаж сразу после провала спасброска по Fortitude.

Вторичный Ущерб: Ущерб персонажа, который получается после 1 минуты действия яда, если персонажа заваливает второй спасбросок. Ущерб в параметр временный, если не указано другое.. Бессознательное состояние длится 1d3 часа, а паралич продолжается 2d6 минут.

DC покупки: DC на проверку Богатства необходим для получения исходных материалов, необходимых для производства яда или чтобы купить одну бутылку твердого или жидкого или один баллон с газообразным ядом. Бутылка содержит четыре дозы, баллон содержит достаточно яда, чтобы покрыть 10 футурвый радиус.

Ограничение: Ограничивающий рейтинг для яда и применяемый модификатор DC покупки на черном рынке. Помните о прибавлении этого модификатора к DC покупки, когда делаете проверку Богатства, при покупке с черного рынка.

DC изготовления: DC проверки Производства, чтобы создать яд.

Время: Количество времени, требуемого на проверку Производства. Если проверка Производства успешна, конечный продукт синтезирован в бутылочки или баллон на 4 дозы.

Table 2-5: Яды

Яд	Тип	Save DC	Первичный Ущерб	Вторичный Ущерб	Покупная DC	Ограничение	Производства DC	Время
Мышьяк	Пищевой	15	1d4 Str	2d4 Con	9	Res (+2)	24	4 hr.
Атропин	В кровь	13	1d6 Dex	1d6 Str	3	Res (+2)	14	1 hr.
Беладонна	В кровь	18	1d6 Str	2d6 Str	14	Lic (+1)	n/a	n/a
Медный купорос	В кровь	12	1d2 Con	1d2 Con	3	Res (+2)	9	1 hr.
Голубокольная гадюка	В кровь	15	1d4 Con	1d4 Con	14	Lic (+1)	n/a	n/a
Хлоралгидрат	Пищевой	18	1d6 Dex	Потеря сознания 1d3 часа	12	Res (+2)	28	8 hr.
Кураре (растение)	В кровь	18	2d4 Dex	2d4 Wis	15	Res (+2)	n/a	n/a
Цианид	В кровь	16	1d6 Con	2d6 Con	15	Mil (+3)	31	15 hrs.
Цианоген	Дыхание	19	1d4 Dex	2d4 Con	12	Mil (+3)	28	8 hr.
Нокаутный газ	Inhaled	18	1d3 Dex	Потеря сознания 1d3 часа	12	Res (+2)	26	8 hr.
Свинцовый арсенат (gas)	Дыхание	12	1d2 Str	1d4 Con	6	Res (+2)	17	2 hr.
Свинцовый арсенат (solid)	Пищевой	12	1d2 Con	1d4 Con	6	Res (+2)	18	2 hr.
Парижская зелень (solid)	Пищевой	14	1d4 Con	1d4 Con	9	Res (+2)	24	4 hr.
Зарин, нерв.пар. газ	Дыхание	18	1d4 Con	2d4 Con	15	Illegal (+4)	30	15 hr.
Стрихнин	В кровь	19	1d3 Dex	2d4 Con	9	Res (+2)	23	4 hr.
Слезоточивый газ	Дыхание	15	Сленота 1d6 rounds	—	9	Res (+2)	21	4 hr.

¹Хлороформ, который приводит в бессознательное обстоятельство. Применение хлороформа к сопротивляющейся жертве требует успешного броска на захват и скручивание.

n/a: Некоторые яды невозможно изготовить, можно только добыть из растений или существ.

Особое: Персонаж без химического набора инструментов получает —4 штрафа на Производство (химия). Персонаж с фитом Builder получает +2 бонус на все проверки Производства (химии).

Craft (mechanical) (Int)

Только с тренировкой;
Этот навык позволяет персонажу строить механические устройства с нуля, в том числе двигатели и детали двигателя, оружие, броню и другие устройства. При построении механического устройства с нуля, персонаж описывает тип устройства, который хочет построить, а затем ГМ решает, является ли устройство простым, средним, сложным, или продвинутым по сравнению с нынешней технологией.

Тип Механического устройства(пример)	Покупная DC	Производства DC	Время
Простое (растяжка-ловушка)	5	15	1 hr
Среднее (инженерные, легкая броня)	12	20	12 hr.
Сложное (двигатель техники)	16	25	24 hr.
Продвинутое (реактивный двигатель, новое оружие)	20	30	60 hr.

Особое: Персонаж без инструментов (механика) получает —4 штрафа на проверки Производства

Персонаж с фитом Builder получает +2 бонус на все проверки Производства (механика)

Craft (pharmaceutical) (Int)

Только с тренировкой;
Это умение позволяет смешивать медицинские препараты чтобы вылечить излечивые болезни. Медицинский препарат дает +2 circumstance бонус на Fortitude против болезни.

Производство основано на сложности болезни, которое измеряется в сложности спасброска по Fortitude , чтобы сопротивляться ей.

Болезнь	Fortitude DC	Покупная DC	Производства DC	Время
14 или меньше	5	15	1 час.	
15–18	10	20	3 часа.	
19–22	15	25	6 часов.	
23 или больше	20	30	12 часов.	

Особое: Персонаж без фармакологических инструментов получает —4 штрафа на Производство.

Персонаж с фитом Medical Expert получает +2 бонус на Производство (фармакология).

Craft (structural) (Int)

Этот навык позволяет персонажу строить деревянные, бетонные или металлические конструкции с нуля, в том числе книжные шкафы, письменные столы, стены, дома, и так далее, и включает в себя такие навыки как сантехника, покраска дома, использование гипсокартона, укладка цемента, а также создание кабинетов.

При построении структуры с нуля, персонаж описывает тип структуры которую он хочет построить, а затем ГМ решает, какая это структура простая, средняя, сложная, или продвинутая по своим масштабам и сложности.

Тип строения (Пример)	Покупная DC	Производство DC	Время
Простое (книжный шкаф)	5	15	12 часов.
Среднее (катапульты, сарай.)	10	20	24 часа.
Сложное (бункер, потолок-свод)	15	25	60 часов.
Продвинутое (дом)	20	30	600 часов.

Особое: Персонаж без инструментов получает -4 штрафа. Персонаж с фитом Builder получает +2 бонус.

Craft (visual art) (Int)

Этот навык позволяет создавать картины или рисунки, фотографировать, использовать видеокамеру, или как-то иначе создавать произведения изобразительного искусства.

При попытке создания произведения изобразительного искусства, персонаж делает проверку Производства(изобразительное искусство), результатом которой определяет качество работы.

Если задача особенно сложна или персонаж должен приобрести дорогое оборудование (например камеры), основные компоненты (краски и кисти, холст, ручки, бумага, карандаши, видеопленку и т.д.) имеют Покупную DC 5.

Результат проверки умения	Достигнутая задача
9 или ниже	Бездарный любитель
10 - 19	Талантливый любитель
20 - 24	Профессионал
25 - 30	Эксперт
31 или выше	Мастер

Создание произведения изобразительного искусства требует по крайней мере full-round action, но обычно занимает час, день или больше, в зависимости от деталей и сложности проекта.

Особое: Персонаж с фитом Creative получает +2 бонус.

Craft (writing) (Int)

Это умение позволяет создавать короткие истории, романы, сценарии, колонки газет и другие простейшие печатные работы.

При попытке создания печатной работы, персонаж делает проверку Производства(писательство), результатом которой определяет качество работы. Для этого умения не требуется проверка Богатства.

Результат проверки	Результат работы
9 или меньше	Бездарный любитель
10 - 19	Талантливый любитель
20 - 24	Профессионал
25 - 30	Эксперт
31 или выше	Мастер

Создание печатной работы требует по меньшей мере 1 час, но обычно занимает день, неделю или больше, в зависимости от деталей проекта.

Особое: Персонаж с фитом Creative получает +2 бонус.

Cryptography (Int)(расшифровка)

Только с тренировкой;
Используйте это умение, чтобы узнать значение древних рун, начертанных на стене археологической раскопки или чтобы расшифровать закодированное сообщение.

Проверка: Вы можете расшифровать древний язык или код, или даже интерпретировать незаконченный текст. Базовая DC = 20 для простых сообщений, 25 для стандартных кодов и 30+ для запутанных и сложных кодов или сообщений.

Вспомогательные тексты или алгоритмы могут предоставить бонус (обычно +2) на проверку, если они конечно относятся к предмету разбора.

Если проверка успешна, персонаж понимает основное содержание написанного, читая одну страницу или этот эквивалент в 1 минуту. Если проверка провалена, ГМ совершает проверку Мудрости (DC 10) чтобы узнать, не купился ли персонаж на ложный текст в коде. (Успех означает что персонаж распознает ложный текст, провал означает что персонаж обманут). ГМ секретно делает и проверку умения и проверку Мудрости, поэтому персонаж не может знать, верно ли он решал задачу или нет.

Повтор?: Нет, если не появилась новая информация и/или не изменились условия.

Особое: Персонаж может брать 10, но не 20. Фит Studious дает +2 бонус.

Время: Расшифровка занимает 1 минуту или больше, в зависимости от сложности кода.

Demolitions (Int)(подрывник)

Только с тренировкой;
Используйте это умение, чтобы устанавливать взрывные устройства с максимальным эффектом.

Проверка: Установка простой взрывчатки в определенном месте не требует проверки, но присоединение и включение детонатора требует. Также, размещение взрывчатки для максимального подрыва здания, тоже требует проверки, как собственно и разминирование.

Установка детонатора: Большинство взрывчатки требует детонатор. Подсоединение детонатора к взрывчатке требует проверку Подрывника (DC 10). Провал означает, что срабатывание детонатора происходит в случайное время. Провал на 10 и больше означает взрыв бомбы, при установке детонатора.

Вы можете сделать бомбу, которую сложно разминировать. Чтобы это сделать, выделите DC разминирования, перед тем как сделать проверку на установку детонатора (10+). Ваша сложность на установку детонатора, равна DC разминирования, выбранного вами.

Установка взрывного устройства: Аккуратная установка бомбы в строении (стационарный, подвижный объект) может максимизировать ущерб, сделанный взрывом по этому строению.

ГМ совершает проверку (вы не знаете как справились). На результате 15 и выше, взрыв делает двойной ущерб строению. На результате 25 и выше, тройной. В любом случае, взрыв делает обычный ущерб всем другим целям в радиусе.

Разминирование: Разминирование требует проверки Пумения Подрывник. DC обычно равен 10, но бывает и выше, если персонаж, устанавливающий бомбу позаботился об этом. Если вы проваливаете проверку, то просто не разминировали. Если проваливаете на 5 и больше, происходит взрыв.

Особое: Вы можете брать 10, но не 20. Персонаж с фитом Cautious и по крайней мере с 1 рангом в этом умении получает +2 бонус на все проверки Подрывника. Персонаж без нужного инструмента получает -4 штрафа на эти проверки. Создание взрывчатки требует проверки умения Производство (химия).

Time: Установка детонатора обычно занимает full-round action. Размещение бомбы занимает обычно 1 минуту или больше, в зависимости от задачи.

Diplomacy (Cha)

Используйте это умение, чтобы стража пропустила вас на эксклюзивном совещании, договориться о мире между враждующими племенами, или убедить вражеских агентов освободить вас, а не убить. Дипломатия включает в себя этикет, социальную значимость, тактичность, тонкость и путь слов. Умелый персонаж знает формальные и неформальные правила поведения, социальные ожидания, надлежащие формы обращения, и так далее.

Это умение представляет собой способность создать правильное впечатление, эффективно вести переговоры и влиять на других людей.

Проверка: Вы можете изменить чужое отношение совершив успешную проверку (смотрите таблицу ниже). В переговорах, участники совершают противопоставляемые броски Дипломатии, чтобы узнать кто получил преимущество. Противопоставляемые броски также определяют успех, когда два дипломата или адвоката что-то просят у третьей стороны.

Отношение	Состояние	Возможные действия
Враждебное	Рискнет чтобы причинить вред	Атака, вмешательство, обругает, убежит
Недружелюбное	Желаает вам плохого	Сбить с толку, распускать слухи, сторониться, подозревать
Безразличное	Да все равно	Действовать как обычно
Дружелюбное	Желаает вам благ	Болтает, советует, небольшая помощь
Доброе	Рискнет чтобы помочь	Защищать, прикрывать, лечить, помогать

Дипломатия может быть использована чтобы повлиять на ГМских персонажей. ГМ выбирает первичное отношение к персонажу в зависимости от обстоятельств.

Большую часть времени герои встречают людей, относящихся к ним с безразличием, но особые ситуации могут работать с другими отношениями. DC, данный ниже, показывает как можно изменить отношения при помощи Дипломатии. Персонаж не говорит, чего он хочет достичь, а просто делает проверку и сравнивает с таблицей.

Начальное отношение	Новое отношение				
	Враждебное	Недр.	Безразл.	Дружел.	Доброе
Враждебное	19 -	20	25	35	45
Недружелюбное	4 or less	5	15	25	35
Безразличное	—	0-	1	15	25
Дружелюбное	—	—	0-	1	15

Повтор? Обычно, повторная попытка не работает. Даже если первичная проверка успешна, другого персонажа можно убедить только до определенной планки. Если первичная проверка провалена, некоторые персонажи могут стать более привержены своей позиции, и повторная попытка будет бессмысленна.

Особое: Персонаж может брать 10, но не 20.

Персонаж с фитом Trustworthy получает +2.

Время: Дипломатия занимает по крайней мере full-round action. ГМ может определить, что некоторые переговоры могут занять большее время.

Взятничество & Дипломатия

Предложение денег или других услуг, может в нужной ситуации, повысить шансы персонажа в проверке умения Дипломатии. Взятничество позволяет персонажу обойти различные официальные препятствия, когда человек в состоянии доверия или власти готов принять такое предложение.

Незаконное действие, взятничество требует двух готовых участников - один предлагает взятку, а другой его принимает. Когда персонаж требует взятку для оказания услуг, то проверка Дипломатии героя автоматически завершается ошибкой, если взятка не прилагается к ней. Если взятка не требуется, герой может добавить взятку, чтобы получить бонус на проверку умения. Это действие может иметь неприятные последствия, так как некоторые персонажи будут оскорблены предложением взятки (их отношение меняется на один шаг к худшему), а также доложат о герое в соответствующие органы. Дела как правило, не проводятся таким образом, но иногда можно найти кого-то, кто находится у власти, и либо готов принять взятку или сам на самом деле требует взятку за выполнение нормальных функций своего служебного положения. Конечно, если вы предлагаете взятку тому, кто ее не хочет, вы рискуете получить карательные меры, включая штрафы, тюремное заключение, или все вместе.

Чаевые официанту, чтобы получить лучший стол или зарезервировать его, является примером мелкой взятки.

Цель взятки	DC покупки
Вышибала	6
Бюрократ	10
Информатор	7
Военный или полицейский офицер	10

Чтобы дать взятку, сделайте проверку Богатства. Типичный DC показан в таблице, но ГМ может модифицировать его. Если герой совершает успешную проверку, он получает +2 бонус на проверку Дипломатии. За каждое очко, на которое герой побьет DC, увеличивает бонус на +1 (до максимального бонуса +10).

Disable Device (Int)(Отключение устройства)

Только с тренировкой;

Используйте это умение, чтобы разоружить устройство безопасности, пройти закрытые двери или сварганить пропеллер орнитоптера, что когда он достигает определенной высоты, отключится и рухнет вниз. Вы можете изучить простые или довольно маленькие механические приборы и отключить их. Обычно необходимы соответствующие инструменты, чтобы использовать это умение.

Проверка: ГМ делает проверку, так что персонаж не знает, успешно ли было действие.

Открыть замок: Персонаж может взломать простой замок, кодовый замок и даже электронный замок. Персонажу нужен набор отмычек (электронных для электронного замка). DC засисит от качества замка.

Тип замка (пример)	DC
Дешевый (замок на кейсе)	20
Средний (домашний ригель)	25
Высокого качества (деловой ригель)	30
Высокой защиты (филиал банка)	40
Сверх высокая защита (главный банк)	50

Отключить охранное устройство: Персонаж может отключить охранное устройство, такие как электрический забор, датчик движения, камера охраны. У персонажа должен быть доступ к этим устройствам. Если за устройством следят, возможно попытку отключения заметят.

Когда отключаете отслеживаемое устройство, персонаж может сделать попытку сокрытия своего вмешательства. Это действие требует 10 минут и набор электрических инструментов, и увеличивает DC на +10.

Тип устройства (Пример)	DC
Дешевое (домашняя сигнализация)	20
Среднее (камера в магазине)	25
Высокого качества (детектор движения)	30
Высокой защиты (сигнализация банка)	35
Сверх высокая защита (детектор движения в Зоне 51)	40

Ловушки с Саботажем: Отключение (фальсификация или создание помех) простого механического устройства имеет сложность 10. Более запутанные и сложные устройства имеют более высокий DC. ГМ совершает проверку. Если проверка успешна, персонаж отключает устройство. Если проверка проваливается на 4 или меньше, попытка провалилась, но можно попытаться снова. Если проверка провалена на 5 и больше, что-то пошло не так. Если это ловушка, персонаж попадает в нее. Если нечто другое - персонаж думает что разоружил его, но на самом деле оно работает.

Персонаж может настроить простое устройство работать нормально, а потом отключиться (обычно 1d4 раундов или минут).

Повтор?: Да, однако персонаж должен быть как-то предупрежден, что он провалил бросок, чтобы попытаться снова.

Особое: Персонаж может брать 10 на проверку Отключения Устройства. Персонаж может брать 20 чтобы открыть замок или отключить охранное устройство, только если он не пытается скрыть свое присутствие при отключении устройств, за которыми ведется наблюдение.

Владение необходимыми инструментами дает персонажу наилучший результат в проверке Отключения Устройства. Открывание замка требует набора отмычек (для механических замков) или электронных инструментов (для электронного замка). Открывание замка машины, требует инструментов для открытия машины. Отключение следящих устройств требует либо механических, либо электронных инструментов, в зависимости от природы устройства. Если у персонажа нет необходимых инструментов, он получает -4 штрафа на проверку.

Механическая открывалка замков может открыть механический замок дешевого или вредного качества без проверки.

Персонаж с фитом Cautious и по крайней мере 1 рангов в умении, получает +2 бонус.

Время: Отключение простого механического устройства занимает full-round action. Замороженные и сложные устройства требуют 2d4 раунда.

Disguise (Cha)(маскировка)

Используйте это умение, чтобы изменить свою внешность. Эта задача требует по крайней мере некоторого реквизита и немного макияжа. Маскировка может включать очевидное изменение роста или веса не более чем на одну десятую оригинальной, если используется специально сделанные протезы или костюм.

Вы также можете выдавать себя за других людей, будь то отдельные лица или типы. Например, вы могли бы замаскироваться под обычного обывателя, практически или совсем не используя грим, а только поведение.

Проверка: Ваш результат проверки Маскировки показывает насколько вы замаскировались. Эта проверка противопоставляется проверке Наблюдательности (Spot). Делается один бросок маскировки, даже если наблюдателей несколько. ГМ делает тайный бросок Маскировки, поэтому вы не знаете результата.

Однако, если вы не привлекаете к себе внимания, проверки Наблюдательности не делаются. Если вы приклеили внимание людей, которые что-то подозревают, они делают проверку наблюдательности (ГМ может считать что наблюдатели берут 10 на проверку Наблюдательности).

Эффективность вашей маскировки зависит от того, насколько овы изменили свою внешность.

Маскировка	Модификатор
Только мелкие детали	+5
Соответствующая униформа или костюм	+2
Маскировка под другую пол	-2
Маскировка под другую категорию	-2

³За каждую категорию разницы в возрасте (ребенок, подросток, совершеннолетний, средний, пожилой или старый)

Если персонаж изображает определенную личность, те кто знаю как он выглядит автоматически совершают проверку Наблюдательности. К тому же получают бонус на проверку.

Знакомство	Бонус
Признает вглянув	+4
Друг или приятель	+6
Близкий друг	+8
Интимный друг	+10

Обычно, персона делает проверку Наблюдательности немедленно при встрече с персонажем, и каждый час после этого. Если персонаж периодически встречается с разными людьми, ГМ совершает проверку раз в день или час, используя средний уровень Наблюдательности группы (если они берут 10).

Повтор?: Нет, но персонаж может применить такую же маскировку в другой раз. Если другие люди распознали предыдущую маскировку, они автоматически становятся подозрительными в отношении персонажа, который воспользовался той же маскировкой снова.

Особое: Персонаж может брать 10 и 20.

Персонаж без набора для маскировки получает -4 штрафа. Фит Descriptive дает +2 бонус.

Персонаж может помогать в нанесении маскировки, по обычным правилам.

Время: Проверка Маскировки требует 1d4 x10 минут подготовки. ГМ делает проверку Наблюдательности при встрече с другими персонажами и впоследствии раз в час или день, в зависимости от обстоятельств.

Drive (Dex)(вождение)

Используйте это умение, чтобы подить обычную технику (воздушную машину, ракетный мотоцикл) чтобы обходить препятствия, или чтобы оторваться от погони или самому не потерять преследуемого.

Проверка: Рутинные задания, такие как простое вождение не требуют проверки. Делайте проверки, только когда создаются необычные обстоятельства (плохая погода или гололед) или когда персонаж ведет в некой драматической ситуации (персонажа преследуют или атакуют, или он пытается достиг пункта назначения за малое время). Во время вождения, персонаж может предпринимать простые маневры. Смотрите Вождение Техники, чтобы узнать подробности.

Повтор?: Большинство проверок на Вождение имеют страшные последствия при провале, так что провал делает повтор невозможным.

Особое: Персонаж может брать 10, но не 20.

Персонаж с фитом Vehicle Expert получает+2 бонус.

Нет штрафа на обычно вождение вторичной техники. Другие типы моторной техники (тяжелого колеса, моторная лодка, парусное судно, корабль) требуют определенного фита Surface Vehicle Operation, либо персонаж получает -4 штрафа на Вождение.

Время: Проверка вождения занимает действие движения.

Escape Artist (Dex)

Пенальти от брони

Используйте это умение чтобы избавиться от наручников или веревок, чтобы протиснуться в узкие места или чтобы уйти от объятий сурового врага.

Проверка: Делается проверка чтобы вылезти из сдерживания или чтобы протиснуться через узкие места.

Для веревок, проверка Выхватывания противопоставляется проверке Ловкости оппонента, кто вас связывал. Так как проще связать кого-то, чем выпутаться, оппонент получает +20 на проверку Ловкости.

Сдерживание	DC
Веревки	Opponent's Dex check +20
Сеть	20
Наручники	35
Узкое пространство	30
Борец	Opponent's grapple check
Проволока Шиги †	40

Для узких мест, достаточно чтобы голова проходила в отверстие, даже если плечи не проходят. Если пространство длинное, такое как воздуховод, ГМ может потребовать несколько проверок. Персонаж не может пролезть там, где не проходит его голова.

Персонаж может сделать проверку Ускользания против проверки Захвата, чтобы избавиться от захвата или Удержания. Это действие занимает действие атаки, поэтому персонаж может избавиться от Захвата и передвинуться в том же раунде.

Повтор?: Персонаж может сделать еще одну проверку, после заваленной, если персонаж ползет в узком пространстве, делая несколько бросков. Он может совершать попытки до тех пор, пока не надоеет или пока ему не будут активно сопротивляться.

Особое: Персонаж может брать 10. Персонаж может брать 20, если ему не мешают (персонаж может брать 20 если он связан, несмотря на то, что это противопоставляемый бросок).

Персонаж с фитом Nimble получает +2 бонус.

Время: Совершение проверки избавления от веревок, оков или другого сдерживания (кроме борца) требует 1 минуту.

Выскользание из сети требует full-round action. Протискивание через узкое пространство требует не меньше минуты, может быть и дольше, в зависимости от обстоятельств.

Forgery (Int)(подделка)

Используйте это умение для подделки документа от губернатора, приказывающий стражнику освободить заключенных, чтобы создать похожее государственное удостоверение, фальсификация разрешения или лицензии, или для обнаружения подделок, которые пытаются вам подсунуть.

Проверка: Подделка требует материалов, которые требуются для этого документа и некоторое время. Чтобы подделать документ, вы должны были где-то видеть его оригинал. Сложность документа, ваша степень знакомства с ним, нужно ли подделать почерк определенного человека, влияют на уровень сложности подделки, как показано ниже.

Тип	Модификатор	
	Проверки	Время
Простой (написанное письмо, деловая карта)	+0	10 min.
Средний (шапка письма, деловая форма)	-2	20 min.
Сложный (акционерный сертиф., водит. права)	-4	1 hr.
Тяжелый (паспорт)	-8	4 hr.
Экстремальный (идентификатор военного)	-16	24 hr.

Знакомство	Модификатор
Незнаком (свидел один раз или меньше минуты)	-4
Немного знаком (видел несколько минут)	+0
Знаком (на руках или изучался на досуге)	+4
Было сделано уже несколько документов этого типа	+4
Документ включает в себя особенную подпись	-4

Некоторые документы требуют охранные или авторизационные коды, неважно настоящий он или поддельный. ГМ делает секретную проверку., и вам неизвестно насколько подделка хороша.

Умение Подделки также используется для определения подделок. Бросаются умения и сравниваются у кого вышло больше. Если у проверяющего результат получился выше, он понимает, что документ не настоящий.

Проверяющий получает штрафы и бонусы согласно нижеприведенной таблице.

Состояние	Модификатор проверяющего
Тип документа не знаком проверяющему	-4
Тип документа немного известный проверяющему	-
Тип документа, хорошо известный проверяющему	+0
Документ проходит дополнительные тесты ¹	+4
Проверяющий поверхностно проверяет документ	-2

¹ Совместимы с модификаторами выше

Документ, который противоречит процедуре, приказу или предыдущим знаниям, или тот, который требует от проверяющего лишиться вещей или информации, может повысить подозрительность проверяющего (и это создает дополнительные обстоятельства для проверки умения для проверяющего).

Повтор?: Нет, так как поддельщик не знает насколько он преуспел.
Особое: Чтобы подделывать или распознавать документы, персонаж должен уметь читать и писать на этом языке.
Вы можете брать 10, но не 20.
С фитом Meticulous, вы получаете +2 бонус.
Без инструментов, вы получаете -4 штрафа.
Время: Подделка короткого, простого документа занимает 1 минуту. Длинные и сложные документы занимают 1d4 минуты за страницу или больше.

Gamble (Wis)(азартная игра)

Используйте это умение, чтобы заработать деньги с помощью азартных игр, включая покер, рулетку, ставки на лошадей или собачьи бега. Умение Азартной игры не распространяется на игры, в которых удача является единственным фактором, таких как игровые автоматы или лотереи.
Проверка: Чтобы присоединиться или начать игру, персонаж сначала должен сделать ставку. Персонаж устанавливает Покупную DC ставки если начинает игру, или ГМ устанавливает ставку, если персонаж присоединился к игре. Ставки растут от мелких (покупная DC 4) до астрономических (покупная DC 24). Персонаж не может взять 20, делая ставку.
Если ставка в пределах возможности персонажа (равна или меньше его бонуса Богатства), у него нет шансов выиграть какое-либо значительное богатство. Персонаж может выйти вперед, но эта сумма недостаточна, чтобы повлиять на его бонус Богатства. Так как плата ставки не стоит очков Богатства, персонаж ничего и не теряет.
Если ставка выше, чем бонус Богатства персонажа (до применения любых уменьшений покупной ставкой), персонаж получает +1 бонус на его проверку Азартных игр за каждое очко покупной DC больше чем бонус Богатства персонажа.
Проверка Азартной игры персонажа противостоит проверке Азартных игр всех других участников в игре (если игра происходит в казино, считается что модификатор Азартной игры равен покупной DC ставки) если участников много, ГМ может выбрать опцию кинуть за всех разом, используя наивысший модификатор Азартной игры, добавляя к нему +2.
Если персонаж побьет всех остальных участников, он выигрывает и увеличивает го бонус Богатства. Количеств зависит от разницы в бросках, как указано в таблице ниже.

Разница в бросках	Бонус Богатства возрастает
1-9	+1d6x10 solaris
10-19	+2d8x10 solaris
20-29	+3d10x10 solaris
30-39	+4d12x10 solaris
40 или больше	+5d20x10 solaris

Повтор?: Нет, до тех пока персонаж не сделает другую ставку.
Особое: Нельзя брать ни 10 ни 20.
Персонаж с фитом Confident получает +2 бонус
Время: Проверка Азартной игры требует как минимум час.

Gather Information (Cha)

Используйте это умение, чтобы налаживать контакты в области, узнать местные сплетни, распространить слухи и собрать общую информацию.
Проверка: Успешной проверкой (DC 10) и траты 1d4+1 часов прогулок и выпиваний, персонаж получает основные главные новости. Этот результат предполагает, что нет очевидных причин скрывать данную информацию. Чем выше результат проверки, тем лучше информация.
Если ситуация не требует денежных затрат, нет необходимости делать проверку Богатства.
Информация различается, начиная от обычной и заканчивая защищенной, цена и DC возрастает сообразно типу информации, которую ищет персонаж. Это показано в таблице ниже.

Тип информации	DC	Покупная DC
Обычная	10	5
Конкретная	15	10
Закрытая	20	15
Защищенная	25	20

Общая информация касается местных событий, слухов, сплетен и тому подобное. Конкретная информация обычно относится к конкретному вопросу. Закрытая информация включает в себя факты, которые не являются общеизвестными и требует, чтобы персонаж нашел кого-то, кто имеет доступ к такой информации. Защищенную информацию еще труднее добыть, и это может включать в себя некоторые опасности, как для того, кто задает вопросы так и для того, кто дает ответы. Есть шанс, что кто-то примет к сведению, что кто-то спрашивал о закрытой или защищенной информации.
Персонаж может увеличить количество денег, использованных для получения информации, получая circumstance бонус за эффективную взятку (однако это может быть просто более дорогая выпивка, необязательно деньги). Увеличивайте DC проверки Богатства на 2 за каждый+1 circumstance бонус персонажа, который он хочет добавить.
Цены цепи: Вы можете получить общее представление о командной структуре организации кто ее должностные лица или лидеры, сколько слоев существуют между командой самого высокого уровня офицеров и солдат среднего (или оперативники начального уровня), как определить ранги в организации, и какие полномочия у различных рангов.
Раскрытие имен особых членов организации добавляет дополнительные +10 к DC на проверку Сбора Информации, а их местонахождение еще +5.
Чем более секретна организация, тем более сложно получить информацию. Об общественно признанных организациях гораздо проще узнать, чем о тех, которых официально не существует вовсе.
Повтор?: Да, но это занимает 1d4+1 часа на каждую проверку, и персонаж может привлечь к себе внимание многочисленными попытками.
Особое: Персонаж может брать 10, но не 20.
Персонаж с фитом Trustworthy получает +2 бонус.
Время: Сбор Информации занимает 1d4+1 часов.

Handle Animal (Cha)
Только с тренировкой;
Используйте это умение чтобы заставить несколько лошадей тянуть повозку по земле с ухабинами, научить собаку сторожить, вскормить волка как питомца или чтобы нацить слона "трубить" по вашей команде
Проверка: Время, требуемое чтобы достичь результата и DC, зависящий от того, что персонаж собирается сделать.

Задача	Время	DC
Приручить животное	Move action	10
"Подтолкнуть" животное	Full-round action	25
Научить животное трюку	1 неделя	Смотрите текст
Натренировать животное	Смотрите текст	Смотрите текст

Приручить животное: Это означает скоординировать животному выполнить трюк или задание, которое оно уже знает. Если животное ранено или получило ущерб в параметр, DC увеличивается на +5.

Если проверка успешна, животное выполнит трю на своем слудующем действии.

“Подтолкнуть” животное: Подтолкнуть животное означает заставить сделать трюк, который оно не знает, но физически может выполнить. Если проверка успешна, животное выполнит трю на своем слудующем действии.

Научить животное трюку: Персонаж может обучить животное особому трюку, такому как “атаковать” или “стоять” за одну неделю работы и успешной проверкой умения Приручить животное. Животное с Интеллектом 1 может выучить максимум три трюка, а животные с Интеллектом 2 максимум 6 трюков.

Персонаж может научить животное подчиняться только ему. Любая другая персона, пытающаяся сзаставить животное выполнить трюк, получает –10 штрафа на проверку Приручения Животного.

Обучение животного подчиняться только одному хозяину стоит трюка (в плане того, сколько трюков животное может знать). Это не требует проверки, однако это увеличивает DC всех трюков, обучаемых персонажем на +5. Если животное уже знает какие либо трюки, персонаж не может научить животное подчиняться только ему.

Возможные трюки включают в себя, но не ограничивают, следующие:

Атаковать (DC 20): Животное атакует очевидного врага. Персонаж может указать атаковать определенного врага. Обычно, животные атакуют либо людей, либо других животных. Обучение атаковать всех существ (включая неестественных таких как зомбьяки и аберации, если они существуют в вашей кампании) считается за два трюка.

Ко мне (DC 15): Животное подходит к персонажу, даже если бы животное не сделало этого (к примеру запрыгнуть в лодку).

Защищать (DC 20): Животное защищает персонажа (или готовится к защите персонажа, если нет видимых угроз). Вместо этого персонаж может командовать защищать другого персонажа.

Назад (DC 15): Животное выходит из боя.

Принести (DC 15): Животное идет и приносит что-либо. Персонаж должен указать особый объект или иначе животное принесет что-нибудь случайное.

Охранять (DC 20): Животное стоит на месте и не позволяет никому подходить.

Рядом (DC 15): Животное следует очень близко к персонажу, даже в тех местах, где оно не делало бы этого.

Исполнять (DC 15): Животное совершает разные простые трюки, типа сесть, кататься и прочие.

Ищи (DC 15): Животное идет искать что-то интересное. Она останавливается и указывает на первую интересную вещь, на которую наткнется. Что может быть интересно для животного - загадка. Но обычно животные находят других существ или персонажей. Чтобы понять, что нужно искать определенный объект, животное должно совершить проверку Интеллекта (DC 10).

Стоять (DC 15): Животное остается на месте и ждут возвращения персонажа. Она не огрызается на существ, которые пдходят, однако все еще защищает себя, если нужно.

Нюхать (DC 20): Животное идет по следу запаха.

Работать (DC 15): Животное тянет или толкает среднюю или тяжелую загрузку.

Натренировать животное: Вместо того, чтобы учить животное отдельным трюкам, персонаж может тренировать животных для общего назначения. По существу, предназначение животного представляет собой набор известных трюков, которые вписываются в общую схему. Животное может быть обучено только для одной общей цели, хотя, если животное способно выучить дополнительные трюки (сверх включенных в его общее предназначение), оно может это сделать. Подготовка животного к предназначению требует меньше проверок, чем обучению отдельных трюков.

Боевая езда (DC 20, 6 недель): Животное тренируется носить на себе наездника в битве и знает Атаковать, Ко мне, Защищать, Назад, Охранять и Рядом. Животное, тренированное для езды, может быть “улучшено” до дивотного тренированного для езды в бою, в течении трех недель и проверка Приручение Животного (DC 20). Если животное натренировано в других трюках (в дополнение к ездовым), то эти трюки полностью заменяются трюками боевой езды.

Борьба (DC 20, 3 недели): Животное, тренированное для битвы знает

следующие трюки: Атаковать, Назад и Стоять.

Охранник (DC 20, 4 недели): Животное, натренированное охранять знает следующие трюки: Атаковать, Защищать, Назад и Охранять.

Рабочий (DC 15, 2 недели): Животное, натренированное работать знает Ко мне и Работать.

Охотник (DC 20, 6 недель): Животное, натренированное для охоты знает Атаковать, Назад, Принести, Рядом, Ищи и Нюхать.

Исполнитель (цирк) (DC 15, 4 недели): Животное, натренированное выступать знает Ко мне, Принести, Рядм, Исполнять и Стоять.

Ездовое (DC 15; 3 недели): Животное натренированное для езды знает Ко мне, Рядом и Стоять.

Повтор? Да.

Особое: Можно брать 10 и 20 во время тренировки.

Персонаж без рангов может использовать Харизму для приручения и “подталкивания” животных, но он не может ни обучать, не тренировать их.

Персонаж с фитом Animal Affinity и по крайней мере 1 рангом в умении, получает +2 бонус.

Время: Смотрите выше. Обучение и тренировка занимает несколько дней. Персонаж не тратит все свое время на это обучение, 3 часа в день будет достаточно (затрата более трех часов в день не уменьшит срок обучения). Персонаж не может прерывать занятия, если же это случилось, все предыдущие усилия пропадут впустую.

Hide (Dex)(скрываться)

Пенальти от брони

Используйте это умение чтобы растворяться в тенях и двигаться незамеченным, подобраться к посту охраны под укрытием местной растительности или следовать за кем-нибудь по улице города, оставаясь незамеченным.

Проверка: Проверка умения Скрыться противостоит проверке Наблюдательности того, кто может вас увидеть. Персонаж может двинаться незамеченным с половинной скоростью без штрафа. Если персонаж хочет двигаться с полной скоростью, он получает –5 штрафа. Практически невозможно (–20 штрафа) скрываться во время атаки, бега или наскака. Размер также влияет на проверку.

Размер	Модификатор	Размер	Модификатор
Fine	+16	Large	–4
Diminutive	+12	Huge	–8
Tiny	+8	Gargantuan	–12
Small	+4	Colossal	–16
Medium-size	+0	Awesome	–20

Если люди наблюдают персонажа, даже мимолетно, он не может скрываться. Персонаж может забежать за угол и там спрятаться, но остальные по крайней мере знают куда он делся.

Укрытие и Маскировка (concealment) дают circumstance бонусы на проверку умения Скрыться, как показано ниже. Заметим, что персонаж не может прятаться, если его Укрытие или Маскировка меньше 1/2.

Укрытие или Маскировка	Circumstance бонус
3/4	+5
9/10	+10

Создание возможности для укрывания: Персонаж может использовать умение Блефа, чтобы помчь ему спрятаться. Успешная проверка Блефа дает персонажу возможность спрятаться перед человеком, который за ним наблюдает. Когда другие персонажи теряют бдительность, он может сдлеать проверку умения Скрывания, если есть за что и куда спрятаться. (в основном, укрытие должно быть в пределах 1 фута, за каждый ранг Скрывания). Однако эта проверка производится с –10 штрафа, потомучто персонаж движется слишком быстро.

Слежка: Персонаж может использовать Скрывание для того, чтобы следить за кем-то на публике. Использование умения на этот манер возможно только если рядом есть другие случайные люди. Если объект волнуется, что за ним может вестись слежка, он делает проверку Наблюдательности (против проверки Скрытия) каждый раз, когда он меняет направление (уходит за угол, выходит из здания и так далее). Если он ничего не подозревает, нужно делать проверку Наблюдательности только через час слежки.

Особое: Вы можете брать 10, но не 20.

Персонаж с фитом Stealthy получает +2 бонус.
Time: Проверка Скрывания занимает действие атаки.

Intimidate (Cha)(запугивать)

Используйте это умение, чтобы заставить кого-либо сделать то, что он не хочет путем угроз, силы воли и внушительного языка тела.

Проверка: С успешной проверкой, персонаж заставляет другого выполнить что-либо или вести себя определенным образом. Проверка Запугивания сравнивается с проверкой уровня цели (1d20 + уровень персонажа или Hit Dice).

Любые модификаторы, которые могут повысить спасбросок Воли против страха, также прибавляются на бросок уровня цели. Если персонаж преуспевает, цель становится Дружелюбна к нему на 10 минут, но только пока персонаж присутствует рядом. (таким образом, цель сохраняет свои пристрастия, но будет беседовать, советовать, оказывать ограниченную помощь или поддерживать персонажа, пока запуган).

Обстоятельства очень сильно влияют на эффективность Запугивания. Обнаженное оружие вблизи застигнутого врасплох оппонента, поддержка толпы единомышленников или удержание цели в своей власти получают +2 circumstance бонус на проверку.

С другой стороны, если цель имеет очевидное преимущество над запугивателем, он получает -2 пенальти.

Есть ограничения, что проверка Запугивания может сделать. Вы можете к примеру, заставить противника отказатсь от конфронтации, отдать то, чем он владеет, открыть кусочек секретной информации или убеждать тебя непродолжительное время. Вы не можете заставить подчиняться каждой вашей команде или делать что-либо, что ставит под угрозу их жизнь.

Если проверка провалена на 5 и больше, цель может сделать совершенно противоположное, к примеру выдать вам запутывающую и ложную информацию.

Повтор? Нет. Если проверка успешна, персонаж и так запуган, дальше некуда. Если проверка провалена, персонаж становится более устойчив и вторая попытка пропадет впустую.

Особое: Можно брать 10, но не 20.
Персонаж иммунный к страху не может быть запуган.
Вы можете добавить +2 бонус на проверку Запугивания, за каждую категорию размера больше чем у цели. И с другой стороны, персонаж получает -2 пенальти, ка размеры ниже.
Фит Confident дает +2 бонус на проверки Запугивания и проверки Уровня от запугивания.
Время: Проверка запугивания занимает full-round action.

Investigate (Int)(расследование)

Только с тренировкой;
Используйте это умение, чтобы проанализировать место преступления и использовать набор улик. Расследование позволяет выявить закономерности в зацепках, превратить зацепки в улики, а в противном случае подготовить место преступления и улики для будущих анализов в лаборатории.

Проверка: Персонаж обычно Использует Поиск, чтобы обнаружить зацепки и анализировать их. Если персонаж имеет доступ к криминалистическую лабораторию, персонаж использует умение Расследования, чтобы собрать образцы и пробы для лаборатории. Результат проверки Расследования дает бонусы или пенальти для лаборантов.

Анализ зацепок: Персонаж может сделать проверку Расследования, чтобы применить знания судебно-медицинской экспертизы к зацепке. работа умения Расследования не дает персонажу зацепок, которых не существовало ранее. Оно просто позволяет выделить дополнительную информацию из зецепок, которые он нашел.

Базовая DC для анализа зацепки 15. Она модифицирована временем, которое прошло с момента преступления и потвеоженностью места преступления.

Обстоятельства	DC Модфикатор
Каждый день после события(максимум +10)	+2
Место на улице	+5
Место немного потревожено	+2
Место в меру потревожено	+4
Сесто сильно потревожено	+6

Сбор улик: Персонаж может собрать и подготовить нужный материал для лаборатории. Это использование Расследования требует набора инструментов. Чтобы собрать кусочки улик, нужно сделать проверку Расследования (DC 15). Если персонаж преуспевает, улики подходят для лаборатории. Если проверка провалена, криминалистический анализ может быть сделан, но лаборатория получает -5 пенальти на необходимые проверки. Если персонаж проваливает проверку на 5 или больше, анализ не может быть выполнен. С другой стороны, если персонаж преуспевает на 10 или больше, лабораторияполучает +2 circumstance бонус на агализ материала.

Это действие умения Расследования не предоставляет персонажу вещественных доказательств. Оно просто позволяет собрать вещи, который он найдет, и которые помогут лаборатории в анализе.

Повтор?: Обычно повторный анализ зацепок не добавляет новых мыслей, если нет новых зацепок. Собранные улики немогут быть пересобраны, если там нет никаких других.

Особое: Персонаж может брать 10, но не 20.
Сбор вещественных доказательств требует набора инструментов. Если у персонажа нет этого набора, он получает -4 пенальти на проверку.
Персонаж с фитом Attentive и хотя бы 1 рангом в умении, поулчает +2 бонус.

Время: Анализ зацепки занимает full-round action. Сбор улик занимает 1d4 минуты на объект.

Jump (Str)(прыжки)

Пенальти от брони
Используйте это умение чтобы перепрыгивать расселины, невысокие заборы, или допрыгивать до нижних ветвей деревьев.

Проверка: Вы прыгаете на минимальную дистанцию, плюс дополнительная дистанция, зависящая от того, на сколько проверка Прыжков превышает 10. Максимальная длинная прыжка зависит от вашего роста.

К примеру, фримен Малек умеет модификатор Прыжка +3 (2 ранга, +1 бонус Силы) и базовую скорость 10 метров. Он пытается перепрыгнуть 4х метровую расселину, и его игрок получает 13 на дайсе, в итоге результат 16 (13 + 3 = 16). Это на 6 больше чем 10, и он преодолевает на 2 метра (6 x 1/3 = 2) больше минимальной дистанции (2 м), то есть 4 метра. Малек справился.

Модификатор Плыжка зависит от вашей скорости. DC описанные ниже, даны для скорости в 10 метров (скорость обычного человека). Если ваша скорость меньше 10 метров, вы получаете пенальти -6 за каждые 4 метра скорости, меньше чем 10. Если ваша скорость выше чем 10, вы получаете бонус +4 за каждые 4 метра больше 10.

Если у вас есть ранги в Прыжках и ваша проверка успешна, вы приземляетесь на ноги (в случае необходимости) и можете двигаться дальше, насколько позволяют ваши действия. Если вы применяете Прыжки без тренировки, вы приземляетесь в лежачем положении, если вы не перекинули сложность на 5 и более. Встать из лежачего положения это действие движения.

Дистанция прыжка вычитается из максимальной дистанции передвижения за раунд. Персонаж может начать прыжок в конце раунда, и закончить его в начале следующего.

	Минимальная	Дополнительная	Максимальная
Тип Прыжка	Дистанция	Дистанция	Дистанция
С разбега	2 m	+ 1/3 m за 1	Рост x 6
С места	1 m	+ 1/3 m за 2	Рост x 2
С разбега в высоту	1 m	+ 1/3 m за 4	Рост x 1.5
Стоя в высоту	1 m	+ 1/3 m за 8	Рост
Прыжок назад	1/3 m	+ 1/3 m за 8	Рост
1 Требуется движения на 20 футов. Без этого, удваивайте DC.			

Сложность дана в зависимости от роста и размера существа. Обычно, высоту в максимальный рост, существо может достать без прыжка, как дано в табличке ниже (Как Medium-size существо, типичный человек может достать 8 футов без прыжка).

Если существо длинное, а не высокое, считайте ее на одну категорию меньше.

Размер существа	Максимальный рост
Colossal	128 ft.
Gargantuan	64 ft.
Huge	32 ft.
Large	16 ft.
Medium-size	8 ft.
Small	4 ft.
Tiny	2 ft.
Diminutive	1 ft.
Fine	0.5 ft.

Запрыгивание: Персонаж может запрыгнуть на объект, высотой не выше его талии, с проверкой Прыжка (DC 10). Это занимает 10 футов перемещения. Персонажу не нужно разбегаться чтобы сделать это (DC не удваивается, если нет разбега в данном случае).

Спрыгивание: Если вы намеренно прыгаете с высоты, вы получаете меньший ущерб, чем если бы вы просто упали. DC для прыжка с высоты равен 15. Персонажу не нужно разбегаться чтобы сделать это (DC не удваивается, если нет разбега в данном случае).

Если проверка успешна, вы получаете ущерб, как если бы прыжали с высоты на 10 футов ниже.

Особое: Эффекты, которые увеличивают скорость персонажа, увеличивают дистанцию прыжков, так как скорость изменяет проверку Прыжков.

Персонаж может брать 10. Персонаж может брать 20, если нет риска упасть.

Персонаж с фитом Acrobatic получает +2 бонус. Персонаж с фитом Run получает +2 competence бонус, если прыгает с разбега.

Tumble тоже может дать +2 synergy бонус в ряде случаев.

Время: Использование Прыжков это move action или full-round action, в зависимости от того, как персонаж начинает прыжок и заканчивает его, в течении одного действия или полного раунда.

Knowledge (Int)(знания)

Только с тренировкой;

Это умение включает в себя несколько категорий, каждая из них рассматривается как отдельное умение. Эти категории описаны и определены ниже.

Количество категорий Знаний ограничено. При попытке определить, какие Знания относятся к конкретному вопросу или области знаний, используется широкое толкование существующих категорий. Не нужно составлять новые категории.

Проверка: Персонаж делает проверку Знаний, чтобы определить что он знает.

DC для ответа на вопрос, в котором персонаж разбирается или обучался равен 10 для легких вопросов, 15 для основных, 20 и 30 для трудных вопросов.

Оценивание стоимости объекта тоже выполняется при помощи Знаний. DC зависит от того, насколько известен или неизвестен объект. На успешной проверке, персонаж узнает покупную DC. Если проверка проваливается, он думает, что покупная DC на 1d2 больше или меньше (определяется случайно) чем на самом деле. Если персонаж проваливается на 5 и больше, он решает, что покупная DC на 1d4+2 больше или меньше, чем на самом деле. ГМ делает эту проверку, поэтому персонаж не знает насколько точно он определил цену.

14 категорий Знаний и описание следуют ниже.

Искусство: Изобразительное искусство и графика, в том числе история искусств и художественные приемы. Антиквариат, современное искусство, фотография, перформанс в формах, таких как музыка и танцы, и другое.

Поведенческая наука: Психология, социология и криминалистика.

Дело: Бизнес-процедуры, инвестиционные стратегии и корпоративные структуры. Бюрократические процедуры и как управлять ими.

Гражданское право: Закон, законодательство, судебные и юридические права и обязанности. Политические и государственные институты и процессы.

Текущие события: Последние события в новостях, политике, индустрии развлечений и иностранных дел.

Земля и наука о жизни: Биология, ботаника, генетика, геология и палеонтология. Медицина и судебно-медицинская экспертиза.

История: События, личности и культуры в прошлом. Археология и древности.

Естественные науки: Астрономия, химия, математика, физика и техника.

Массовая культура: Популярная музыка и личности, жанровые фильмы и книги, городские легенды и тому подобное.

Городская жизнь: Улицы и городская культура, личности и события местного преступного мира.

Тактика: Методы и стратегии диспозиции и маневрирования силами в бою.

Технология: Современные разработки в области передовых устройств, а также в качестве фонов, необходимых для идентификации различных технологических устройств.

Богословия и философия: Либеральные искусства, этика, философская концепция, а также изучение религиозной веры, практики и опыта.

Повтор?: Нет. Проверка показывает, что персонаж знает, и обдумывание темпы второй раз не позволит персонажу знать больше.

Особое: Проверка Знания без тренировки это просто проверка Интеллекта. Без тренировки, персонаж знает только общеизвестные факты об объекте.

Можно брать 10, но не 20.

Персонаж с фитом Educated получает +2 бонус на любые два типа Знаний.

ГМ может решить, что имея 5 рангов в каком-либо Знании, дает персонажу +2 synergy бонус, когда он делает проверку умения, для которого подходит Знание.

Время: Проверка знания это реакция, но другие требуют full-round action.

Listen (Wis)(прислушиваться)

Используйте это умение, чтобы услышать приближающихся врагов, обнаружить подкрадывающегося к вас сзади врага или подслушать разговор.

Проверка: Сделайте проверку Прислушивания против DC, которое отражает насколько тихо был произведен шум, который мог услышать персонаж или против редультата броска на Тихое Передвижение.

ГМ может попросить сделать проверку Прислушивания, чтобы узнать слышал ли тот со своей позиции что-нибудь. Персонаж также может добровольно попросит сделать проверку, если что-то подозревает.

ГМ делает бросок секретно, поэтому персонаж не знает насколько успешно он выполнил попытку.

Успешный бросок Прислушивания, когда ничего не происходит, говорит о том, что ничего не было слышно.

DC	Звук
-10	Бой
0	Разговор людей
5	Существо в средней броне, ходит в медленном темпе, стараясь не шуметь
10	Существо без брони, ходит в медленном темпе, стараясь не шуметь
15	1ого уровня герой пытающийся красться ¹
20	Тигр, выслеживающий жертву ¹
30	Птица, летящая по воздуху
+5	Через дверь
+15	Через твердую стену

¹ Это актуально для противопоставляемых проверок, данный DC это типичный результат проверки на Тихое передвижение для этих существ.

Состояние	Пенальти на проверку
За 10 футов дистанции	-1
Слушающего отвлекают	-5

Повтор?: Персонаж может делать проверку Слушания каждый раз. как он получает возможность услышать что-то.

Как move action, персонаж может предпринять попытку услышать то, что он не смог ранее (или думает что не смог).

Особое: Когда несколько существ слушают одно и то же, он может сделать только один бросок 1d20, и использовать его как результат для всех проверок.

Вы можете брать 10 или 20. Взять 20, означает, что вы тратите 1 минуту, чтобы что-то расслышать.

С фитом Alertness, вы получаете +2 бонус.

Спящий персонаж может совершать проверки Слушания, но только с –10 пенальти.

Время: Проверка Слушания это реакция (Если запрошен ГМом) иои действие движения (если вы активно стараетесб что-то расслышать).

Move Silently (Dex)(тихое передвижение)

Пенальти от брони

Вы можете использовать это умение, чтобы подкрасться к вразу сзади, или проскользнуть незамеченным.

Проверка: Проверка Тихого Передвижения противостоит проверке Слушания. Вы можете двигаться с половиной своей скорости без пенальти. С полной скоростью можно двигаться с –5 пенальти. Практически невозможно (–20 penalty) двигаться тихо во время атаки, бега или наскока.

Особое: Можно брать 10, но не 20.

С фитом Stealthy вы получаете +2 бонус.

Время: Тихое передвижение это дейтсвие движения.

Navigate (Int)

Используйте это умение, чтобы не потеряться, построить курс, или для определения вашего местоположения, по звездам, достопримечательностям, океаническим течениям, или устройству GPS.

Проверка: Сделайте проверку Навигации, когда персонаж пытается найти свой путь в далеком месте без известного направления или других конкретных указаний. Как правило, персонажу не нужно делать проверку, чтобы найти местную улицу или что-нибудь другое в городе, или когда он следует по точной карте. Тем не менее, персонаж может сделать проверку, чтобы пройти через густой лес или лабиринт подземных ливневых стоков.

Для передвижения на большие расстояния, сделайте проверку Навигации. Ди зависит от продолжительности пуиешествия. Если персонаж успешен, он движется через самый возможный разумный курс к своей цели. Если персонаж провалил проверку, он все же достигает цели, но это занимает у персонажа в два раза больше времени (персонаж теряет время отступая и корректируя свой путь). Если персонаж провалил проверку больше чем на 5, путешествует ожидаемое время, но становится только на полпути к месту назначения, после чего персонаж теряется.

Персонаж может сделать вторую проверку Навигации (DC 20) чтобы выйти на нужный путь. Если персонаж успешен, он продолжает путь к месту назначения и в итоге уходит двойное время. Если персонаж провалил проверку, он теряет полдня, до того как может попытаться снова. Персонаж продолжает попытки, до тех пор, пока у него не получится, теря по половине дня с каждым провалом.

Длина путешествия	DC
Короткое (несколько часов)	20
Средняя (день или два)	22
Длинная (до недели)	25
Экстримальное (больше недели)	28

Когда сталкиваетесь с несколькими вариантами, например, в раздвоении туннеля, персонаж может сделать проверку Навигации (Ди 20) чтобы сдеать интуитивный выбор, который как удамет персонаж приведет к цели. В случае неудачи, персонаж выбирает неверный путь, но на следующем этапе, с успешной проверкой, герой понимает свою ошибку.

Персонаж не может использовать эту функцию Навигации, чтобы найти путь до города, если персонаж не знает, где он расположен. ГМ может выбрать, бросать ли проверку Навигации секретно, и персонаж не будет знать насколько правилен или неправилен его путь.

Персонаж может использовать Навигацию, чтобы определить свое положение на земле без использования любого высокотехнологичного оборудования, проверяя созвездия и другие природные достопримечательности. Персонаж должен иметь четкое представление о ночном небе, чтобы сделать проверку DC 15.

Особое: Персонаж может брать 10. Персонаж может брать 20, тольк когда определяет свое местоположение, но не когда путешествует.

Персонаж с фитом Guide получает +2 бонус.

Время: Проверка Навигации занимает full-round action.

Perform (Cha)(исполнение)

Это умение включает в себя несколько категорий, каждая из них рассматривается как отдельное умение. Эти категории описаны и определены ниже.

Количество категорий Исполнения ограничено. При попытке определить, какие Исполнения относятся к конкретному исполнению, используется широкое толкование существующих категорий. Не нужно составлять новые категории.

Проверка: Персонаж реализуется в некотором типе художественного выражения и знает, как сделать красивое выступление. Персонаж может впечатлить аудиторию с его талантом и мастерством. Качество исполнения персонажа зависит от результата проверки умения.

Четыре категории Исполнения, и их качества указаны ниже.

Постановка: Персонаж одаренный актер, способный выполнять драму, комедию, или ориентированные на конкретные действия роли с определенным уровнем мастерства.

Танец: Персонаж одаренный танцовщик, способный выполнять ритмичные и узорные телодвижения под музыку.

Пение: Персонаж одарен талантом для создания музыкальных тонов голосом.

Музыкальные инструменты: Персонаж одарен талантом игры на музыкальных инструментах, таких как балисет, арфа, лютня, ситар, или скрипка.

Результат	Исполнение
10	Любительское исполнение. Аудитория может оценить Вашу работу, но не впечатлена.
15	Рутинное исполнение. Аудитория может оценить Вашу работу, но не особо впечатлена.
20	Великолепное Исполнение. Аудитория очень впечатлена.
25	Запоминающееся Исполнение. Аудитория восторжена.
30	Мастерское исполнение. Аудитория в благоговение.

Повтор?: Нет для того же представления и для той же аудитории.

Особое: Можно брать 10, но не 20.

Персонаж без нужного инструмента автоматически проваливает любое Исполнение (инструмент). По решению ГМа, может быть использован импровизированный инструмент, но исполнитель получает –4 пенальти на проверку, ибо несмотря на присутствие такого инструмента, он все же не подходит для умения.

Каждый раз, когда персонаж берет фит Creative, он получает +2 бонус на то Исполнение, какое он выберет.

Время: Проверка Исполнения обычно занимает от нескольких минут, до нескольких часов..

Pilot (Dex)

Только с тренировкой;

Используйте это умение, чтобы летать на летательных аппаратах общего назначения.

Проверка: Типичные задачи пилотирования не требуют проверки.

Проверки необходимы во время боя, специальных маневров, или в других чрезвычайных обстоятельствах например когда пилот хочет, сделать что-то за пределами нормальных параметров транспортного средства. При полете, персонаж может попытаться выполнить простые маневры и трюки (действия, в которых пилот пытается сделать что-то сложное очень быстро и в ограниченном пространстве).

Описание каждого пилотируемого средства включает в себя модификатор маневра, который применяется к проверкам Пилотирования, которые делает пилот.

Special: Можно брать 10, но не 20.

С фитом Vehicle Expert, вы получаете +2 бонус.

Не дается пенальти на управление летательными аппаратами общего назначения. Но другие типы летательных аппаратов (тяжелые самолеты, вертолеты, истребители и космические корабли) требуют подходящего фита Aircraft Operation, иначе персонаж получает –4 пенальти на умение Пилотирования.

Time: Проверка Пилотирования занимает действие движения.

Read/Write Language (None)

Только с тренировкой;

Умение Читать/писать на языке не работает как стандартное умение. Вы автоматически знаете, как читать и писать на родном языке, если он имеет алфавит или письменную форму, вам не нужно иметь ранги в нем.

Каждый дополнительный язык стоит 1 ранг. Когда вы добавляете ранг в умение Читать/писать, выбирайте новый язык. Вам никогда не нужно делать проверки этого умения, вы просто знаете или не знаете как читать и писать на определенном языке.

Чтобы быть способным говорить на том языке, на котором вы умеете писать и читать, вам нужно взять умение Говорить на Языке, для определенного языка.

Вы можете выбрать любой язык, современный или древний (посмотрите умения Говорить на Языке, ниже). ГМ может решить, что вы не можете выучить определенный язык, а зависимости от обстоятельств кампании.

Repair (Int)(Починка)

Только с тренировкой;

Вы можете починить или временно восстановить поврежденное механическое или электронное устройство.

Проверка: Большинство проверок Починки совершаются для ремонта сложных механических или электронных устройств. DC устанавливается ГМом. В основном, DC починки равен 10 или 15 и требует не больше нескольких минут. Более сложные ремонтные работы имеют DC 20 или выше и может требовать час или более. Починка также требует денег, когда требуются новые запчасти или компоненты, и это выражается в проверке Богатства. Если ГМ решает, что в этом нет необходимости, проверки Богатства не требуется.

Задача на починку (Пример)	Покупная DC	Починки DC	Время
Простая (инструмент, простое оружие)	4	10	1 мин.
Средняя (механич. или электр. компонент)	7	15	10 мин.
Сложная (механич. или электр. устройство)	10	20	1 час.
Продвинутая (передовые механические или электронные устройства)	13	25	10 часов

Подкрукта: Персонаж может применить попытку Подкрукты, или иначе временного ремонта. Это уменьшает Покупную DC на 3 и проверку Починки на 5, и позволяет сделать проверку за full-round action. Однако Подкрукта может починить только одну проблему одной проверкой и эта временная починка продолжается до конца существующей сцены или события. Подкруктенный объект после этого нужно нормально отремонтировать.

Вы также можете использовать Подкрукту чтобы завести машину или запустить двигатель или электронное устройство. DC на это по крайней мере 15, и может быть больше, в зависимости от присутствия охранных устройств.

Подкрукта может использоваться без тренировки.

Повтор?: Да, однако в некоторых случаях ГМ может решить что вы все окончательно поломали, на низком бонусе.

Особое: Персонаж может брать 10 и 20. Если используется Подкрукта, 20 брать нельзя.

Починка требует набора электрика, набора механика или универсальный набор инструментов, в зависимости от задачи. Если у персонажа нет нужных инструментов, он получает -4 штрафа на проверку.

Производство (механика или электроника) может предоставить +2 synergy бонус на проверку Починки механических или электронных устройств.

Персонаж с фитом Gearhead и по крайней мере 1 рангов в умении, получает +2 бонус.

Время: Посмотрите на таблицу выше. Персонаж может делать проверку Подкрукты как full-round action, но устройство будет работать только на протяжении сцены.

Research (Int)(Исследования)

Используйте этот навык, чтобы узнать информацию из фильмокниг, библиотек или других стандартных источников. Исследование позволяет просматривать библиотеку, офисные системы, газеты morga, или архивы Бене Гессерит (хотя доступ это уже другой вопрос). Это умение не включает общение с людьми и задавание вопросов, как как это делается умением Сбор информации или отыгрышем.

Проверка: Исследование темы требует времени, умения и немного везения. ГМ определяет, насколько скрыта определенная тема (чем более скрытая, тем выше DC) и какая информация может быть недоступна в зависимости от того, где персонаж проводит свои исследования. Информация колеблется от общей до защищенной.

При наличии времени (обычно 1d4 часов) и успешной проверкой умения, персонаж получает основную идею темы. Предполагается, что не существует очевидных причин, почему такая информация была бы недоступна, и что персонаж имеет возможность приобрести ограниченную или защищенную информацию.

Чем выше результат проверки, тем больше и лучше информация. Если персонаж хочет узнать определенный факт, дату, карту или другую информацию, добавляйте от +5 до +15 к сложности.

Повтор?: Да.

Особое: Можно брать 10 и 20. Персонаж с фитом Studious получает +2 бонус.

Время: Проверка Исследования занимает 1d4 часа.

Ride (Dex)(ехать верхом)

Используйте это умение чтобы кататься на любых ездовых существах, в том числе лошади, мулы, слоны, песчаные черви и другие. Животные плохо подходящие к езде обеспечивают -2 штрафа на проверку Верховой езды.

Проверка: Типичная езда не требует проверки. Персонаж может садиться на животное, ездить и сходить с него без проблем. Садится и спускаться с животного это действие движения. Некоторые задачи, такие как те, которые осуществляются в бою или других чрезвычайных обстоятельствах, требуют проверки. Кроме того, попытки совершить трюк на лошади или просить животное выполнять необычные техники также требуют проверки.

Управлять коленями (DC 5): Персонаж может мгновенно реагировать и руководить лошадью своими коленями, так что персонаж может использовать обе руки в бою или выполнить некоторые другие действия. Сделайте проверку в начале хода персонажа. Если персонаж провалил проверку, он или она может использовать только одну руку в этом раунде, потому что персонажу необходимо использовать другую руку, чтобы контролировать лошадь.

Остаться в седле (DC 5): Персонаж может мгновенно среагировать, чтобы попытаться избежать падения, когда его лошадь или его самого атакуют и наносят урон.

Бой на коне (DC 20): Во время боя, персонаж может пытаться контролировать лошадь, не обученную боевой езде (см. умение Приручение Животного). Если персонаж успешен, он использует только действие перемещения, и персонаж может использовать свое действие атаки, чтобы что-то другое. Если персонаж проваливает попытку, он не может сделать ничего, в этом раунде. Если персонаж проваливается более чем на 5, то он теряет контроль над животным.

Для животных, которые прошли боевую подготовку, персонажу не нужно никаких проверок. Вместо этого, персонаж может использовать свое действие движения на то, чтобы животное выполнило трюк (как правило, атаку). Персонаж может использовать свое действие атаки в нормальном режиме.

Укрытие (DC 15): Персонаж может мгновенно среагировать, чтобы свеситься вниз и крыться за корпусом животного, получая половинное укрытие. Персонаж не может атаковать, используя свое животное в качестве прикрытия. Если персонаж проваливает проверку, он не получает укрытия.

Мягкое падение (DC 15): Персонаж может мгновенно среагировать, во время падения с лошади, например, когда он будет убит или когда он падает, чтобы попытаться избежать урона. Если персонаж проваливает проверку, он получает 1d4 урона от падения.

Прыжок (DC 15): Персонаж может заставить свое животное прыгать через препятствия, как часть своего движения. Используйте модификатор Верховой Езды или модификатор Прыжка животного (в зависимости от того, что ниже), когда животное делает проверку Прыжка (см. навык Прыжок). Персонаж делает проверку Верховой Езды (DC 15), чтобы остаться на животном, когда он прыгает.

Быстро залезть или слезть (DC 20; прибавляется штраф за броню): Персонаж может забираться на животное и слезать с него как свободное действие. Если персонаж не проходит проверку, залезть или слезть считается действием движения.

Особое: Если персонаж едет без седла, он получает 1-5 штрафа на Верховую Езду. Персонаж может брать 10, но не 20.

Персонаж с фитом Animal Affinity получает +2 бонус.

Время: Верховая езда это действие движения, если не сказано иначе.

Search (Int)(поиск)

Вы можете сделать подробный анализ конкретной области, искать потерянные предметы, скрытые отсеки, и ловушки или различать другие детали, которые не являются очевидными при беглом взгляде. Умение Поиска позволяет выявлять характер небольших деталей или неправильность путем активных усилий, в то время как умение Наблюдательность позволяет заметить что-то при беглом взгляде.

Проверка: Персонаж обычно должен быть в пределах 10 футов от изучаемой поверхности или объекта. Персонаж одной проверкой проверяет квадрат 5 на 5 футов.

Проверка Поиска может показать отдельные следы, но не позволяет персонажу следовать по следам или понять персонажу, в каком направлении существа или животные, шли, или откуда пришли.

DC	Задача
10	Прочесывать область, чтобы найти определенный объект
20	Заметить типичный схрон или простую ловушку
25+	Найти сложный схрон или сложную ловушку, заметить очень неясную зацепку

Особое: Можно брать 10 и 20. Персонаж с фитом Meticulous получает +2 бонус.

Время: Проверка Поиска это full-round action.

Sense Motive (Wis)(чувство правды)

Используйте это умение, когда кто-то запутывает вас или лжет. Это умение представляет чувствительность к языку тела, речи, привычкам и манерам других людей.

Проверка: Успешная проверка позволяет персонажу избежать блефа (см. умение Блефа). Персонаж может использовать это умение, когда кто-то ведет себя странно или оценить надежность кто-то.

Кроме того, персонаж может использовать это умение, чтобы сделать оценку социальной ситуации. При успешной проверке (DC 20), персонаж может получить ощущение от чужого поведения, что что-то не так. Кроме того, персонаж может получить ощущение, что кто-то является надежным и честным.

Боевая готовность: Изучая соперника, вы получите хорошее представление об их общих навыках боя. Это использование навыка требует, провести как минимум три раунда наблюдения за противником, который участвует в боевых действиях. Вы не можете принимать никаких других действий в это время, кроме перемещения с нормальной скоростью движения. Вы должны держать врага в поле зрения все время. ср ЭТ и +1 за каждый уровень персонажа соперника. В случае успеха вы получаете +4 бонус на ваш первый бросок атаки против наблюдаемого противника. Это нападение должно произойти в течение 3б часов наблюдений, или бонус теряется. Вы не можете получить этот бонус против того же противника дважды, если уровень персонажа не изменился с момента последнего наблюдения за ним. При использовании этой возможности в боевых машинах, ср проверки составляет ЭТ + уровень персонажа командира машины.

Определить стратегию: Вы можете оценить боевую ситуацию и определить ее истинную цель. Использование этого умения это full-round action. DC равен 15 + 1 за каждого противника, с которым вы сталкиваетесь. В случае успеха, вы определяете истинные мотивы оппонентов (отвлечь вас, задержать вас, или просто уничтожить вас). При использовании этой возможности в битве машин, DC равен 15 + 1 за каждое транспортное средство (Крыло Истребителей считается одной машиной для этой цели.)

Повтор?: Нет, но персонаж может кидать проверки Чувства Правды на каждый блеф.

Особое: Можно брвть 10, но не 20.

Персонаж с фитом Attentive получает +2 бонус.

Персонаж может использовать Чувство правды, для перехвата секретных сообщений, переданный при помощи уменич Блеф (подробнее описано в Блефе).

Время: Проверка может быть сделана как реакция на проверку Блефа (в этом случае ГМ может бросить дайс секретно, так чтобы персонаж не догадывался, что ему лгут).

Использование Чувства Правды, чтобы получить информацию о честности персонажа, к примеру, занимает по крайней мере минуту.

Sleight of Hand (Dex)(ловкость рук)

Только с тренировкой; Пенальти от брони

Вы можете стянуть бумажник и спрятать его у себя, скрыть небольшое оружие в вашей одежде или выполнять некоторые чудеса ловкости рук с объектом, не больше, чем шляпа или буханка хлеба.

Проверка: Проверка против DC 10 позволяет персонажу спрятать в ладони объект размером с монету. Мелкие фокусы ловкости рук, таких как появление и исчезновение монетки, также DC 10, если наблюдатель не заметил, сосредоточившись на том, что персонаж делает.

Когда персонаж выполняет это умение под пристальным наблюдением, проверка умения персонажа противостоит проверке Наблюдательности. Проверка Наблюдательности не препятствует персонажу в выполнении действий, показывает только то, заметил ли человек эти манипуляции или нет.

Когда персонаж пытается взять что-то от другого человека, оппонент совершает проверку Наблюдательности против проверки Ловкости Рук, чтобы заметить попытку украсть. Чтобы получить объект, персонаж должен получить результат 20 и выше, независимо от результата проверки Наблюдательности противника. Противник обнаружит попытку, если его результат проверки побьет результат проверки персонажа, заберет персонаж этот объект или нет.

Персонаж может использовать Ловкость Рук, чтобы спрятать маленькое оружие на своем теле.

Повтор?: Вторая проверка Ловкости рук, против той же цели, или когда наблюдается той же персоной, имеет DC на 10 выше, если первый бросок был провален или попытка была замечена.

Особое: Можно брать 10, но не 20.

Персонаж может без тренировки совершать проверку Ловкости Рук для сокрытия оружия, но он обязан взять 10 на проверку.

Персонаж с фитом Nimble и по крайней мере одним рангом в умении, получает +2 бонус.

Время: Проверка Ловкости Рук занимает действие атаки.

Speak Language (None)

Только с тренировкой;

Разговаривать на языке не работает как обычное умение.

Персонаж автоматически знает как говорить на родном языке, и персонажу не нужны в нем ранги. Каждый дополнительный язык стоит 1 ранг.

Когда персонаж добавляет ранг в Разговоре на Языке, он выбирает новый язык. Персонаж никогда не совершает проверок этого оумения, он просто знает как говорить и понимать этот язык.

Чтобы писать и читать на языке, на котором персонаж говорит, он должен взять умение Читать/Писать на этом языке.

Персонаж может выбрать любой язык, современный или древний. ГМ конечно может запретить некоторые языки.

Language Groups(группы языков)

Есть тысячи языков на выбор, когда герой покупает ранги в Говорить на языке или Читать/Писать. Некоторые из них перечислены здесь, отсортированные по общим языковым группам.

Секретный язык (Дом или Организация)

Древний язык охотников

Бхотани Джиб

Чакобса

Мирабхаса

Не фрейновский (любой).

Spot (Wis)(наблюдательность)

Используйте это умение чтобы замечать врага в засаде, чтобы увидеть убийцу, скрывающегося в тени, и разглядеть снайпера скрывающегося на крыше, быстро просматривая местность.

Проверка: Наблюдательность используется для того, чтобы заметить неочевидные вещи, людей, которые пытаются скрыться. ГМ может попросить проверки Наблюдательности персонажа, если он в состоянии заметить что-то. Персонаж может также сделать проверку Наблюдательности добровольно, если он хочет, чтобы попытаться заметить что-то в окрестностях.

ГМ может сделать выборочную проверку в тайне, чтобы персонаж не знал, провалил ли он проверку, или тут действительно никто не прячется.

Успешная проверка Наблюдательности, нечего замечать, показывает что персонаж ничего не заметил.

Наблюдательность часто используется, чтобы заметить человека или существо, которое скрывается из виду. В таких случаях, проверка Наблюдательности персонажа противостоит проверке Скрытности. Наблюдательность также используется для обнаружения кого-то под маской (см. умение Маскировка), или заметить скрытое оружие на другом человеке.

Проверка Наблюдательности персонажа получает штраф за каждый фут расстояния между персонажем и существом или предметом, который он пытается разглядеть. Проверка получает еще штраф, если персонаж находится в процессе какой-либо деятельности.

Повтор?: Персонаж может сделать проверку Наблюдательности, когда он имеет возможность заметить что-то в качестве реакции. Как full-round action, персонаж может попытаться заметить то, что он не смог (или считает, что не смог) заметить ранее.

Особое: Персонаж может брать 10 и 20.

С фитом Alertness, вы получаете +2 бонус.

Время: Проверка Наблюдательности это реакция (если запрошено ГМом) либо full-round action (если персонаж активно тратит время на наблюдения).

Survival (Wis)(выживание)

Используйте это умение чтобы идти по следам, охотиться на диких животных, вести партию безопасно через пустыню, выявить признаки того, что стая диких собак живет по соседству, или избежать зыбучих песков и других стихийных бедствий.

Проверка: Персонаж может сохранить себя и других в безопасности и жить в дикой природе, а также найти путь в безопасное место.

DC	Задача
10	Быть одиночкой в дикой природе. Двигаться с половинной скорости персонажа по суше во время охоты и собирательства (еда и вода не нужна). Персонаж может обеспечить питание и воду для одного человека за каждые 2 очка, на которые результат проверки персонажа превышает 10.
15	Получить +2 circumstance бонус на Fortitude против суровой погоды во время движения половинной скоростью, или получить +4 circumstance бонус, если находится на месте. Персонаж может подарить тот же бонус другому персонажу за каждое 1 очко на которое результат проверки больше 15.
18	Не заблудиться и избежать опасностей природы (зыбучие пески).

Навигация: Делайте проверку Выживания, когда персонаж пытается найти путь в далеком месте без направления или иных конкретных указаний. Как правило, персонажу не нужно делать проверку, чтобы найти местные улицы или другие общественные городские места, или во время следования по точной карте. Тем не менее, персонаж может сделать проверку пути через густой лес или лабиринт подземных ливневых стоков.

Для передвижения на большие расстояния, делают проверку Выживания. DC зависит от продолжительности путешествия. Если персонаж успешен, он движется через все возможные разумные курсы на ее цели. Если персонаж не проваливает попытку, он по-прежнему достигает цели, но это требует в два раза больше времени (персонаж теряет время возвращаясь и корректируя путь). Если персонаж проваливается более чем на 5, он путешествует по ожидаемое время, но оказывается только на полпути к месту назначения, после чего персонаж теряется.

Персонаж может сделать вторую проверку Выживания (DC 20), чтобы найти путь. Если персонаж успешен, он продолжает путь к месту назначения и общее время для этой поездки получается в два раза больше нормального времени. Если персонаж проваливает проверку, он теряет половину дня, прежде чем персонаж может попробовать еще раз. Персонаж продолжает пробовать, пока ему не удастся, теряя половину дня на каждой неудаче.

Когда он сталкивается с несколькими вариантами, например, в туннеле, персонаж может сделать проверку Выживания (DC 20) чтобы сделать интуитивный выбор. В случае неудачи, персонаж выбирает неверный путь, но на следующем этапе, с успешным броском, он понимает ошибку.

Персонаж не может использовать эту функцию Выживания, чтобы найти путь к городу, если персонаж не знает, где расположен город. ГМ может совершать броски втайне, так что персонаж не знает, сделал ли он правильный выбор или нет.

Длительность путешествия DC	
Короткая (несколько часов)	20
Средняя (день или два)	22
Длинная (до недели)	25
Экстремальная (> недели)	28

Персонаж может использовать Выживание, чтобы определить свое положение на планете, без использования любого высокотехнологичного оборудования, проверяя созвездия и другие природные достопримечательности. Персонаж должен иметь четкое представление о ночном небе, чтобы его проверить. по равен оа.

С фитом Track, персонаж может использовать проверки Выживания, чтобы идти по следам существа в разных условиях.

Особое: Персонаж может брать 10. Персонаж может брать 20 во время движения по следам, когда пытается определить свое положение или если нет опасности или штрафа за провал, но не на периодические проверки, при путешествии на природе.

Персонаж с фитом Guide получает +2.

Время: Основные проверки Выживания производят каждый день на природе, или всякий раз, когда появляется опасность. При использовании выживания с фитом track, при отслеживании существа, проверка производится в соответствии с расстоянием, как описано в фите. Проверка выживания, совершаемая чтобы определить путь от одной точки в другую занимает full-round action.

Swim (Str)(плавание)

Пенальти от брони

С помощью этого навыка, наземное существо может плавать, нырять, преодолевать подводные препятствия, и так далее.

Проверка: Успешная проверка Плавания позволяет персонажу плавать с 1/4 своей скорости, за действие движения или с половинной скоростью персонажа за раунд. бросается каждый раунд. Если персонаж проваливает проверку, он не перемещается в воде. Если персонаж проваливается на 5 или больше, он уходит под воду.

Если персонаж находится под водой (от проваленной проверки или потому, что персонаж плывет под водой намеренно), то игрок должен задержать свое дыхание. Персонаж может задерживать свое дыхание на количество раундов, равное Телосложению персонажа, но только если персонаж ничего не делает, кроме действия движения или свободного действия. Если персонаж совершает действие атаки или полное действие, количество дыхания персонажа уменьшается на 1 раунд. (По сути, персонаж в бою может задерживать свое дыхание только наполовину нормального времени). После этого периода времени, персонаж должен сделать проверку Телосложения (DC 10) в каждом раунде для задержки дыхания. Каждый раунд DC проверки увеличивается на 1. Если персонаж не проходит проверку, герой начинает тонуть.

DC на Плавание зависит от воды:

Вода	DC
Спокойные воды	10
Бурная вода	15
Штормовые воды	20

Каждый час, что персонаж плавает, нужно делать проверку Плавания по рни Если персонаж проваливает попытку, он становится усталым. Если персонаж проваливает проверку во время усталости, персонаж становится истощен. Если персонаж проваливает проверку во время истощения, персонаж становится бессознательным. Бессознательный персонаж идет под воду и сразу же начинает тонуть.

Повтор?: Новая проверка позволяет в следующем раунде.

Особое: Вы получаете -1 пенальти, за каждые 5 фунтов загрузки, включая броню и оружие.

Персонаж может брать 10, но не 20.

С фитом Athletic вы получаете +2 бонус.

Время: Проверка Плавания это действие движения или full-round action, как описано выше.

Treat Injury (Wis)(лечение травм)

Используйте это умение, чтобы помочь персонажам, которые пострадали от ущерба, яда или болезни.

Проверка: DC и эффект зависит от предпринимаемой задачи.

Диагностика(DC 10): Вы можете оценить уровень травмы кого-то, определяя, что другой человек "azed, knocked out, stunned, потеряны очки живучести, fatigued, poisoned, diseased, и так далее. по для этой проверки равен 10. Если вы провалили проверку на 5 или больше, ГМ может решить, что вы получили неправильный диагноз болезни, как правило, предполагая, что это менее серьезно, чем кажется. ГМ должен делать проверку в тайне. Эта проверка также определить жив пациент или мертв (или просто в Кофе Бинду).

Продолжительный уход (DC 15): Некоторые травмы требуют лечения, которое тянется на протяжении нескольких дней. Успешное применение этого умения позволяет пациенту восстановить очки ранений и потерянные очки параметров в два раза быстрее чем обычно (2 очка ранений или 2 очка параметра восстанавливаются за день полного покоя, вместо обычных 1 очка в день). Новая проверка производится каждый день, при неудачной проверке, восстановление происходит с нормальной скоростью, за день отдыха и лечения.

Персонаж может ухаживать одновременно за столькими пациентами, сколько у него рангов. Вам нужны медикаменты, и пациенты должны тратить все свое время на отдых. Персонажу необходимо выделять не менее 1 часа в день для каждого пациента.

Восстановление Dazed, Stunned, или Бессознательного персонажа (DC 15): С аптечкой, персонаж может убрать ошеломление, оглушение, или бессознательное состояние с персонажа. Эта проверка занимает действие атаки..

Успешная проверка удаляет ошеломление, оглушение, или бессознательное состояние пострадавшего. Персонаж не может поднять бессознательного персонажа, который находится в -1 хитах или ниже без предварительной стабилизации персонажа.

Стабилизировать Умиряющего Персонажа (DC 15): С аптечкой, персонаж может спасти персонажа, который умирает. Затратив действие атаки, и совершив успешную проверку лечения травм, доктор стабилизирует другого персонажа. Стабилизированный персонаж не восстанавливает очки ранений, но он прекращает их терять. Доктор должен иметь аптечку для стабилизации умирающего персонажа.

Хирургия (DC 20): С хирургическим комплектом, персонаж может провести полевую хирургию. Это приращение умения Лечение Ранений совершается с -4 штрафа, которые могут быть сведены на нет фитом эдгера. Операция требует 1*4 часа, если пациент находится в отрицательных очках ранений, добавляйте дополнительный час для каждого очка ниже 0.

Операция восстанавливает 1*6 очков ранений уровень доктора (вплоть до полного восстановления очков ранений пациента) при успешной проверке умения. Хирургия может быть успешно использована на персонажа один раз в 24-часовой период.

Персонаж, который переносит операцию устает (fatigued) на 24 часа, минус 2 часа за каждое очко, превышающее нм. Период усталости не может быть меньше 6 часов.

Лечить болезнь (DC 15): Персонаж может лечить излечимые болезни. Каждый раз, когда больной персонаж делает спасбросок против эффектов болезней (после первоначального заражения), лечащий персонаж совершает проверку Лечение Травм, чтобы избавить пациента от вторичного ущерба. Эта работа занимает 10 минут. Если проверка лечения персонажа успешна, доктор дает бонус на спасбросок больного персонажа, равный рангам в умении.

Лечить яд (DC 15): Персонаж может лечить отравленного персонажа. Каждый раз, когда отравленный персонаж делает спасбросок против эффектов яда (после первоначального ущерба), лечащий персонаж совершает проверку Лечение Травм, чтобы избавить пациента от вторичного ущерба. Эта работа занимает 10 минут. Если проверка лечения персонажа успешна, доктор дает бонус на спасбросок больного персонажа, равный рангам в умении.

Использование аптечки (DC разнообразный): С аптечкой и небольшим умением вы можете удержать тяжело раненых персонажей от смерти или восстановить очки живучести. Эта проверка занимает действие атаки.

Если персонаж имеет отрицательные очки ранений и теряет их (на 1 за раунд, 1 час или 1 раз в день), вы можете стабилизировать персонажа. Персонаж не восстанавливает очки ранений, но он уже не теряет их. Персонаж может быть стабилизирован так часто, как необходимо.

Если персонаж потерял очки живучести, вы можете восстановить несколько, давая персонажу импульс. Успешная проверка восстанавливает количество очков живучести, равное числу ваших рангов в умении. Восстановленное число не может превышать лимит очков живучести персонажа. Это применение может быть успешно использовано на персонажа один раз в 24-часовой период.

Использовать медипак (DC разнообразное): Медипак это простой медицинский прибор, который прикладывается к раненым персонажам и активируется. Медипак восстанавливает 1*2 очков ранений любым раненым персонажам (вплоть до полного восстановления очков ранений) с успешной проверкой, занимающей действие атаки. Это применение может быть успешно использовано на персонажа один раз в 24-часовой период.

Повтор?: Да, для восстановления очков жизни, лечения ошеломления, оглушения, или бессознательных персонажей, стабилизации умирающих персонажей, и хирургического вмешательства. Нет, для всех других видов умения.

Особое: Фит Surgery дает дополнительные тренировки, которые нужны в применении Лечение Травм.

Персонаж может брать 10. Персонаж может брать 20 только на восстановление очков живучести или для поднятия ошеломленных, оглушенных или бессознательных персонажей.

Долгосрочный уход, восстановление очков жизни, лечение болезни, лечение яда, или стабилизирование умирающих персонажей требуют наличие аптечки. Поднятие ошеломленных, оглушенных, или бессознательных персонажей требует либо аптечку первой помощи, либо или медицинскую аптечку. Операция требует хирургического набора.

Если персонаж не имеет соответствующего комплекта, то он получает -4 штрафа на проверку.

Вы можете использовать навык Лечение Травм на себя для оказания первой помощи, лечения болезни, или лечения яда и только если у вас есть аптечка первой помощи или медицинская аптечка. В любом случае, персонаж получает -5 штрафа на проверку.

Персонаж с фитом Medical Expert получает +2 бонус.

Время: Лечение травм занимает разное время, все рассказывается в описании умения выше.

Use Invention (Int)(использовать изобретение)

Используйте этот навык, чтобы выяснить, как работают изобретения других ученых (и других эпох).

Проверка: Вы можете использовать это умение, чтобы активировать изобретение, которое создали не вы (вы активируете свои собственные изобретения автоматически). Изучая различные элементы управления, и показывая на странном изобретении, вы можете разобраться, что оно делает и как оно работает.

Задача	DC
Определить функции устройства	10 + уровень силы
Активировать изобретение	15 + уровень силы

Вы должны делать проверку при использовании странных изобретений. Если вы проваливаете проверку на 10 или больше, вы получаете аварию. Неудача означает, что устройство включается, но не так, как вы (или, возможно, даже изобретатель) задумали. ГМ определяет результат аварии. Типичные неудачи включают в себя (но не ограничиваются ими), что изобретение выбирает неправильную цель или поражает электрическим током, который наносит вам 2*б единиц урона.

Повтор?: Да, но если вы выбрасываете натуральную "1" во время активации изобретения и вы не пробрасываете сложность, вы не можете предпринимать попыток активации этого устройства 24 часа.

ТРИ: Фиты

“Мир поддерживается четырьмя вещами -- еаставлениями мудрых, справедливостью великих, молитвами праведных и доблестью храбрых.”
– Преподобная Мать Гаюс Мохайм

Фиты это особенности, которые либо дают вашему персонажу новые возможности или улучшает то, что уже есть. Например, Малек ур-Сахар, Фримен, выбирает для начала фиты Улучшенную Инициативу и Боевые единоборства на 1-ом уровне. Улучшенная Инициатива добавляет +4 circumstance бонус к проверке инициативы, а Боевые Единоборства позволяет ему наносить больше урона, когда она использует свои боевые тренировки.

Он получает новый фит на 3-м уровне и выбирает Уклонение. Этот фит позволяет Малеку легче избегать нападений противника, которого он выбирает, повышая его Защиту против этого соперника.

Получение фитов

В отличие от умений, фиты не покупаются за очки. Вы просто выбираете их для своего персонажа. Все доступные фиты описаны в **Таблице 3-1: Фиты**. Каждый персонаж получает два фита при создании. На Зем уровне и затем на 6ом, 9ом, 12ом, 15ом и 18 уровне, он получает еще один фит. Для мультиклассов, получение фитом зависит от общего уровня персонажа, а не от уровня классов.

Дополнительно, некоторые Начальные Занятия дают бонусные фиты, также как многие классы получают фиты, выбираемые из ограниченных списков (смотрите описания классов).

Требования

Некоторые фиты имеют требования. Вы должны иметь указанные параметры, фиты, умения, ранги или базовую атаку, чтобы взять этот фит. Вы можете взять фит на том же уровне, на каком выполняете требования. К примеру, кого уровня Оружейник, который уже имеет фит Боевые искусства, набирает достаточно опыта, чтобы получить 3 уровень. Его базовая атака вырастает с +к до +3. И сейчас он проходит по требованиям для фита Боевые единоборства, потому что требование к этому фиту базовая атака +3 и больше.

Требование, которое содержит число, является минимумом, любое число выше также является выполнением. Например, Устрашающее Присутствие требует Харизму 15 и Запугивание 9 рангов. Любой персонаж с Харизмой 15 и выше и Запугиванием 9 и выше выполняет требования.

Вы не можете использовать фит, если вы перестали выполнять требование. Например, Если ваша Сила временно падает ниже 13 из-за усталости, вы не можете использовать фит Силовая Атака до того, как параметр Силы не вернется обратно к 13 и выше.

Сложение и ранги фитов

Некоторые фиты складываются с другими, чтобы увеличить некие параметры (такие как Уворот, Улучшенный Уворот и Сверх Уворот), когда другие имеют ранги, при выборе таких фитов увеличиваются возможности фита (например Assets).

Описание фита

Вот формат описания фитов.

Название фита

Название фита и короткое описание.

Требование: Минимальный параметр, другие фиты, минимальная базовая атака, минимальные ранги в умениях, которые должен иметь персонаж для взятия этого фита. Если этой строки нет, то требований у фита нет. Персонаж может взять фита том же уровне, на каком выполнил требования. Персонаж не может использовать фит, если перестали выполняться требования.

Выгода: Что персонаж получает от фита.

Обычно: Чем ограничен персонаж, не имея фита. Если нет особых недостатков от отсутствия фита, этот раздел отсутствует.

Особое: Дополнительные факты о фите.

Acrobatic

Либо путем упорных тренировок, либо от природы, вы очень гибки.

Выгода: Вы получаете +2 на проверки Акробатики и Прыжков.

Особое: Помните, что Акробатику нельзя использовать без тренировки.

Action Boost(усиление действия)

У вас есть возможность резко изменить свою удачу в тяжелых условиях.

Выгода: Когда вы тратите очко действия, вы бросаете d8 вместо d6.

Advanced Combat Martial Arts

Вы мастер рукопашного боя из-за ваших повышенных тренировок.

Требование: BAB +8, Improved Combat Martial Arts.

Выгода: На критическом попадании безоружным ударом по оппоненту получается тройной ущерб.

Обычно: Критический удар безоружным ударом наносит двойной ущерб.

Advanced Laser Weapon Proficiency

Вы можете стрелять из лазеров в автоматическом режиме.

Требование: Laser Weapon Proficiency.

Выгода: Вы можете стрелять из лазеров в автоматическом режиме без penalties (конечно если у лазера есть этот режим).

Обычно: Без этого режима автоматическая стрельба из лазера получает -4 penalty на атаку.

Advanced Two-Weapon Fighting

Вы мастер на борьбы с оружием в каждой руке. В отличие от фита Two-Weapon Fighting, этот фит позволяет использовать оружие ближнего боя в одной руке и оружие дальнего боя в другой.

Требование: BAB +11, Dex 13+, Two-Weapon Fighting, Improved Two-Weapon Fighting.

Выгода: Вы получаете третью атаку вторичной рукой с -10 penalty. Этот фит также позволяет атаковать оружием ближнего боя в одной руке и оружием дальнего боя в другой.

Agile(проворство)

Исключительно ловкий, вам трудно потерять равновесие.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Акробатику и Выскальзывания.

Agile Riposte(Проворный ответный удар)

Вы знаете, как нанести удар, когда ваш противник наиболее уязвим.

Требование: Dex 13+, Dodge.

Выгода: Один раз в раунд, если противник, назначенный в качестве цели nodge делает melee attack or melee touch attack и промахивается по вам, вы можете сделать атаку при возможности против этого оппонента. Результаты обеих атак применяются одновременно.

Даже с Combat Reflexes, Agile Riposte нельзя использовать больше одного раза в раунд. Этот фит не дает больше атак при возможности, чем позволено персонажу.

Aircraft Operation [type]

Выберете класс летательного аппарата (глайдер, орнитоптер, небесная баржа), которым вы владеете. Класс небесных барж включает в себя грузовые самолеты, карьеры, тяжелые бомбардировщики и любые другие летательные аппараты с тремя и больше двигателями. Орнитоптеры включают в себя транспортные и личные боевые летательные аппараты всех типов. Глайдеры включают в себя все небоевые машины.

Требование: Pilot 4+ ranks.

Выгода: Персонаж не получает penalty на атаки и проверки Пилотирования с летательными аппаратами выбранного класса.

Обычно: Персонажи без этого фита получают penalty -4 на проверки Пилотирования со всеми летательными аппаратами этих классов, как и на броски атаки.

- Acrobatic
- Action Boost
- Agile
- Agile Riposte
- Aircraft Operation
- Alertness
 - Instinctive Shot
- All Or Nothing
- Ally
- Ambassador
- Ambidexterity
- Ambush
- Animal Affinity
- Armor Proficiency (light)
 - Armor Focus
 - Armor Proficiency (medium)
 - Armor Proficiency (heavy)
- Arterial Strike
- Athletic
- Attentive
- Battle-Scarred
- Blind Fight
 - Blindsight 2-m Radius
- Blooded
- Builder
- Bureaucratic Flair
- Cautious
- CHOAM Advisor
- Chokehold
- Code of Honor
- Combat Awareness
- Combat Expertise
 - Darting Weapon
 - Assassin
 - Chaumurky
 - Master Assassin
 - Improved Combat Expertise
 - Improved Disarm
 - Improved Feint
 - Improved Trip
 - Whirlwind Attack
 - Modify Combat Style
- Combat Instincts
- Combat Martial Arts
 - Improved Combat Martial Arts
 - Advanced Combat Martial Arts
- Combat Reflexes
 - Dual Strike
- Commendation
- Concealed Weapon
- Confident
- Connected
- Contact
- Creative
- Deceptive
- Defensive Martial Arts
 - Combat Throw
 - Improved Combat Throw
 - Elusive Target
 - Unbalance Opponent
 - Improved Grapple
- Devotion
- Diligent
- Disciplined
- Dodge
 - Agile Riposte
 - Defensive Strike
 - Improved Dodge
 - Greater Dodge
 - Supreme Dodge
- Mobility
 - Spring Attack
 - Whirlwind Attack
- Sidestep
 - Swift Strike
- Drive-By Attack
- Dyed In The Wool
- Educated
- Endurance
- Etiquette
- Exotic Melee Weapon Proficiency
- Exotic Firearms Proficiency
- Expert Advice
- Family Ties
- Far Shot
 - Dead Aim
- False Start
- Favored Terrain
- Fedaykin
- Focused
- Frightful Presence

- Retainer
- Ride-By Attack
- Run
 - Increased Speed
- Sandskimmer
- Sand Camouflage
- Savoir-Faire
- Self Improvement
- Self-Sufficient
- Shield Proficiency
- Silver Palm
- Simple Weapons Proficiency
- Skill Emphasis
- Smooth Talk
- Speed Demon
- Stamina
- Stealthy
- Steely Gaze
- Strategist
 - Master Strategist
 - Tactical Genius
- Suicidal Charge
- Surface Vehicle Operation
 - Vehicle Dodge
- Surgery
 - Cybernetic Surgery
- Survivor
- Talented
- Terrible Purpose
- Total Recall
- Tough-As-Nails
- Toughness
- Track
 - Guide
 - Traceless Step
- Training
- Trustworthy
- Two-Weapon Fighting
 - Crack Shot
 - Armed to the Teeth
 - Improved Two-Weapon Fighting
 - Advanced Two-Weapon Fighting
 - Off-Hand Parry
- Two-Weapon Defense
 - Improved Two-Weapon Defense
 - Greater Two-Weapon Defense
- Undermine
- Unlocked Potential
- Unshakable
- Untouchable
- Vehicle Expert
- Veteran
- Weapon Finesse
 - Flashing Weapon
 - Double Strike
 - Snake Strike
 - Improved Weapon Finesse
- The Slow Blade...
 - ...Penetrates the Shield
- Weapon Focus
 - Attack Sinister
 - Improved Weapon Focus
 - Greater Weapon Focus
 - Weapon Master
 - Master Duelist
 - Ultimate Duelist
- Weapon Specialization
 - Greater Weapon Specialization
- Weirding Way
- All-Around Sight
- Bindu Conditioning
 - Bindu Strike
 - Iron Fist
 - Shattering Blow
 - Pain Touch
- Lie Adroit
- Prana Conditioning
 - Intuitive Sense
 - Improved Intuitive Sense
 - Prana Strike
- Truthsaying
- Weirding Combat
- Whipcord Reflexes
- Astonishing Reflexes
- Withering Insult
- Word of Honor
- Zen Focus
 - Zen Shot
 - Zen Mastery
- Zero-G Training

Особое: Персонаж может брать фит несколько раз. Каждый раз персонаж выбирает новый тип летательных аппаратов.

Alertness(бдительность)

Ваши чувства очень тонки.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Слушание и Наблюдение.

All-Around Sight [Weirding](круговое зрение)

Вы отточили свои чувства так, что вы не можете быть застигнуты врасплох.

Требование: Weirding Way.

Выгода: Ваша осведомленность простирается на 360 градусов вокруг вас, позволяя вам видеть во всех направлениях сразу. Вы не можете быть фланжированы и получаете бонус +4 на проверки умений, чтобы не быть застигнутым врасплох.

All Or Nothing(все или ничего)

Вы готовы пожертвовать собственной безопасностью и бросить себя в тотальную, последнюю атаку в ближнем бою.

Требование: BAB +4.

Выгода: Всякий раз, когда вы делаете полную атаку, вы можете сделать эту атаку "все или ничего". Вы получаете дополнительную атаку вблизи, со своим самым высоким бонусом базовой атаки. Тем не менее, вы теряете одно полное действие в следующем раунде, и получаете -4 на Защиту, до тех пор, пока не появится возможность действовать.

Ally [Ranked](союзник)

У вас есть близкие отношения с кем-то сильным, и они часто находят способ помочь вам.

Выгода: Ваш союзник имеет дворянский титул, посвященный Оранжевой Католической Церкви, член комиссии Космической Гильдии, или другие звания, которые дают ему определенную степень власти над другими. Фактический ранг союзника равен второй степени ранга фракции (благородный баронета, Церковный поп, шеф Гильдии). Этот фит складывается и может быть взят несколько раз, чтобы увеличить ранг уровня союзника или добавить нового союзника. Например, три уровня этого фита может получить в союзники графа.

Чтобы получить помощь союзника, вы должны обратиться к нему лично или обменяться сообщением с ним. ГМ делает проверку союзника. К броску дайса, он добавляет 10 + модификатор Харизмы + модификаторы в зависимости от ситуации. Если вы недавно оказали союзнику услугу, вы можете получить +2 на проверку. Если вы недавно рисковали своей жизнью ради союзника, вы можете получить +4 или +6 на проверку (на усмотрение ГМа).

ДС зависит от вида запрошенной помощи. Если это простой запрос орнитоптера для поездки или приглашение на ужин, ДС равен 10. Запрашивая вашего союзника познакомить вас с одним из своих друзей или даже конкурентом может ДС 15 или 20. Запрос на военную помощь будет 25 или выше, в зависимости от характера союзника (священники редко поддерживают войска).

Вы можете попросить одного и того же союзника раз в месяц. Два последовательных запроса, каждый месяц вызывает увеличение ДС, на каждую последующую попытку. Если ДС когда-нибудь достигнет 40, то союзник не будет больше обращать внимания на ваши запросы по крайней мере год, но он может попросить вас выполнить услугу, чтобы восстановить отношения (и привести ДС в норму).

Особое: Фит можно взять несколько раз. Каждый раз, ранг союзника увеличивается, либо вы выбираете еще одного союзника (по выбору игрока).

Ambassador(посол)

Вы деретесь с помощью слов, а не дела, считаете физическую борьбу последним вариантом, когда дело доходит до согласования разногласий.

Выгода: Вы получаете +2 competence бонус на Дипломатию и Чувство правды.

Ambush(засада)

Вы знаете, как установить засаду с наибольшим эффектом.

Требование: BAB +4, Wis 13+.

Выгода: При установке засады, вы получаете +4 circumstance бонус к проверке инициативы, а также в определении того, видит ли вас враг. Бонус распространяется на Скрытность и Тихое Передвижение, или на другие умения, которые ГМ считает необходимыми для ситуации.

Animal Affinity(родство с животными)

Вам хорошо с животными.

Выгода: Вы получаете +2 на Приручить животное и Верховую езду.

Особое: Помните, что Приручение Животного не используется без тренировок.

Archaic Weapons Proficiency

Выгода: Персонаж не получает штрафы на использование архаичного оружия.

Обычно: Персонаж без этого фита получает -4 штрафы на использование архаичного оружия.

Armed to the Teeth(вооружен до зубов)

Вы можете использовать оружие ближнего боя в одной руке и пистолет в другой, чтобы получить дополнительную атаку.

Требование: BAB +6, Crack Shot.

Выгода: При атаке с оружием ближнего боя в основной руке и огнестрельным оружием в левой руке, вы получаете свободную атаку пистолетом. Стандартные штрафы за бой в двух руках (и стрельбу из пистолета в ближнем бою, если применяется), чтобы снизить штрафы, можно применить фит Two-Weapon Fighting).

Armor Proficiency (heavy)

Вы хорошо знакомы с тяжелой броней.

Требование: Armor Proficiency (light), Armor Proficiency (med).

Выгода: Смотрите Armor Proficiency (light).

Обычно: Смотрите Armor Proficiency (light).

Armor Proficiency (light)

Вы хорошо знакомы с легкой броней.

Выгода: Когда персонаж носит тип брони, которым он владеет, персонаж добавляет бонус брони на Защиту.

Еще добавляется штрафы за ношение брони к умениям Balance, Climb, Escape Artist, Hide, Jump, Move Silently, и Tumble.

Обычно: Персонаж, который носит броню, которой он не владеет добавляет только nonproficient бонус брони на Защиту. Кроме того, он получает штрафы на броски атаки и на все умения, которые включают в себя движение.

Armor Proficiency (medium)

Вы хорошо знакомы со средней броней.

Требование: Armor Proficiency (light).

Выгода: Смотрите Armor Proficiency (light).

Armor Focus [armor]

Тренировки с одним типом брони, до тех пор пока не станешь экспертом, очень важны, особенно в боевых условиях.

Требование: Armor Proficiency (light или medium).

Выгода: Выберите один тип брони, с которым вы хорошо знакомы (боевые доспехи, штормовой жилет и т.д.). Во время ношения такого типа брони, ваша скорость снижается на 2 метра меньше, чем обычно (штраф скорости -4м. становится -2 м., штраф скорости -2 м. обнуляется и т.д.). Кроме того, штрафы за ношение брони на умения, снижается на -1.

Special: Фит можно брать несколько раз, каждый раз выбирайте новый тип брони.

Arterial Strike

Ваша подлая атака оставляет очень сильно кровоточащие раны.

Требование: BAB +4, sneak attack ability.

Выгода: Если вы попали подлой атакой, вы можете отказаться от +1d6 дополнительного урона, чтобы оставить рану, которая будет кровоточить. Каждая рана, вызванная таким образом, вызывает одно очко повреждения в раунд, пока жертва не будет вылечена проверкой умения Лечение травм по ДС 15.

Раны от нескольких артериальных ударов складываются в Большую кровопотерю (два успешных артериальных удара вызовут нанесение дополнительных 2 очков ущерба, если не будут вылечены). Вы можете оставить только одну кровоточащую рану при успешной Sneak Attack.

Assassin

Вы обучены выцеливать жизненно важные зоны жертвы.

Требование: BAB +6, Darting Weapon.

Выгода: Your threat range is increased by 1 with all melee weapons. (Не понятно как сочетается требование "Darting Weapon." с описанием "all melee weapons", так что решать ГМу ©Timfor)

Assessment(определение)

Вы обучены определять размер боевых возможностей. Как действие движения, выберите цель, которую хорошо видно и делайте проверку Чувства Правды, против Блефа цели. Если проверка успешна, ГМ сообщает бонусы атаки и защиты цели, по отношению к вашим (ниже, выше или равны). Вы не знаете точного бонуса цели, ну только если он не равен вашему собственному, а только приблизительную оценку относительной способности. В случаях 5 или большей разнице, ю может выбрать вам ГМ может сказать вам что бонус цели сильно превышает ваш. Если вы провалите бросок, ГМ должен недооценить или переоценить бонусы цели.

Assets [Ranked](активы)

Вы правите леном или ведете бизнес, обеспечивая себе годовой доход.

Требование: Noble Title, Church Ordination, или Guild Commission.

Выгода: У вас есть реальное богатство, а не просто экономия или зарплатная платаИ правление земель или подконтрольный бизнес.

Этот актив предоставляет вам постоянный доход и, как правило, привязан к вашему званию и принадлежности. Вы на самом деле не владеете землей или делом (ваш Дом или гильдия владеет), но через по праву рождения, удачи или кропотливой работы, вы получили контроль над ней и, следовательно, можете воспользоваться ее преимуществами (и получать свои обязанности). Вы не можете продать свой бизнес, но можете отказаться от вашего положения или временно поставить кого-нибудь управляющим, но за это время, вы не получите доход связанный с активами. Этот фит дает Вам доход и обязанности. Каждый раз, когда вы берете этот фит (не более пяти раз), он увеличивает сумму вашего дохода (и количество ваших обязанностей).

Перечисленные ниже деньги указаны в соларяхл сколько активы приносят персонажу годового дохода, после уплаты расходов, за исключением бедствий или серьезных изменений в обстоятельствах, хороших или плохих. В нем также содержится небольшое количество дополнительных стартовых денег.

Лен: Вы управляет или владеете некоторой частью земли и крепостными, которые работают на этой земле, создавая богатства из ее ресурсов (продукты питания, полезные ископаемые, ремесла и т.д.) или из налогов. В то время как любой гражданин может владеть земельным участком, дворяне владеют наиболее ценной землей и имеют контракты на крепостных. Часть богатств этой земли должны идти на поддержку этих крепостных, в плохие годы, когда прибыль падает, или там, где стихийные бедствия уничтожают посевы, что может вызвать накопление долга. С технической точки зрения, персонаж не является владельцем земли, так как это владения его Дома.

Кроме Императора Известной Вселенной, господин всегда имеет господина над ним, перед которым он должен отвечать, злоупотребление землями часто являются причиной потери ранга (по меньшей мере). Лорд не обязательно следит за ежедневными потребностями лена, обычно сенешали или управляющие берут на себя эту задачу.

Размер лена не самый важный фактор, определяющий его значение, его ресурсы, начиная с сырья и производственных мощностей, также должны быть рассмотрены. Небольшой участок с одним золотым рудником может быть столь же ценен, как вся провинция сельхозугодий.

Несмотря на то, что когда-то были ранги требований, для того, чтобы править хаотичные захваты земель во время Имперских Войн позволили захватить рыцарям любые владения. И теперь некоторые графы правят землями, которые раньше считались недостойными даже баронетов. Хотя такие крайние случаи являются исключениями, это показывает, что ваш ранг не обязательно является определением вашего богатства. Тем не менее, предложенные традиционные ранги перечислены относительно размера лена. В некоторых местах, КХОАМ владеет и управляет ленами, ставя дипломатов и послов во главе таких активов.

1-го уровня фит tsset может обеспечить графством или деревней (как правило, под господством баронета), при этом вы будете выступать в качестве арендатора, ради ресурсов. 2-ой уровень фита может обеспечить районом или маленьким городком (барон) с серебряным рудником. 3-й уровень фита дарует вам провинцию или большой город (граф или маркиз) с обширными простыми сельскохозяйственными угодьями. 4-й уровень фита дарует страну или столицу (граф), который получает большую часть своего богатства от налогообложения.

5-й уровень фита дарует континент, или Луну (герцог) множество исходных или изысканных ресурсы (минеральные или другие).

Дело: Вы являетесь владельцем бизнеса, который обогащает вас. Это обычно означает, что вы используете множество людей в разных целях, чтобы удержать бизнес на плаву, начиная от чернорабочих до бухгалтеров. Плохой бизнес может означать увольнения сотрудников, и даже потери имущества, или же вы должны вложить все свои прибыли обратно в бизнес просто чтобы сохранить его живым. Это очень рискованная, но потенциально очень хорошая инвестиция. Вам не обязательно следить за ежедневной деятельностью компании, Вы можете оставить это в руках доверенного сотрудника или партнера.

Первый кровень фита может означать больницу, обслуживающую, кто может позволить себе медицинскую помощь (а не стоять в очереди с крепостными на местном приходе). 2-ой уровень фита может означать производство предметов роскоши. 3-й уровень фита может означать оружейный завод, который производит огнестрельное оружие и артиллерию. 4-й уровень фита предлагает высокотехнологичный завод, возможно, металло-керамический завод, энерго-щитовая электростанция, и даже генератор подачи питания к локальной сети. 5-й уровень фита, как правило, зарезервирован для самого высокого профиля предприятий, такие как Космопорт, Космические Верфи или Звездная База.

Attack Sinister (melee weapon)(зловещая)

Вы умело обходите бездумную защиту щита Хольцмана.

Требование: Dex 13+, BAB +3, Weapon Focus (chosen weapon).

Выгода: Перед тем как сделать какие-либо броски атаки в раунде, вы можете вычесть некоторое количество (равное или меньше базовой атаки) от атаки ближним оружием, и затем вычесть то же количество from all energy shield activation rolls your attacks induce. Это количество не может быть больше, чем ваш бонус базовой атаки. Пенальти остаются до начала ваших следующих действий.

Особое: Этот фит можно брать несколько раз. Эффект не складывается, просто выбирайте разное оружие.

Attentive(внимательный)

Вы очень наблюдательны и детали редко избегают вашего внимания.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Расследование и Чувство Правды.

Особое: Помните, что Расследование нельзя использовать без тренировок.

Battle-Scarred(боевые шрамы)

Вы видели кровь, пролитую в боях, и врагов, и свою собственную. Вы знаете свои пределы и как их преодолеть. Врагам трудно запугать или напугать вас простой физической болью.

Выгода: Вы поулчаете +2 бонус на Fortitude и Чувство Правды в бою.

Bindu Conditioning [Weirding](состояние Бинду)

Ваше обучение в мышечном контроле позволяет выполнять невероятные подвиги физической силы.

Требование: Weirding Way.

Выгода: Вы можете использовать следующие способности.

Транс Дао: Вы можете войти в состояние Бинду, которое замедляет обмен веществ, что позволяет выжить в течение длительного периода времени там, где очень мало воздуха, воды или пищи. Вы можете войти в это состояние по желанию, это действие занимает full-round action. Пробудиться от транса также занимает full-round action. Во время транса Бинду, ваше сердцебиение замедляется, дыхание почти прекращается, и кажется что вы мертвы.

Персонаж в трансе Бинду использует только 10% воздуха, нужного для спящего человека и не нуждается в пище или воде в течение длительного времени. Для естественного исцеления, транс Бинду считается эквивалентом Лечению с чьей-то Помощью.

Увеличение спасброска: Тратя одно очко действия, вы можете временно увеличить спасбросок. Спасбросок увеличивается на время, равное модификатору харизмы. DC для спасброска определяет количественное значение временного увеличения. DC 10 +1, DC 15 +2, DC 20 +3, DC 25 +4, DC 30 +5.

Bindu Strike [Weirding](удар Бинду)

Ваши анатомические тренировки позволяют парализовать врагов прикосновением.

Требование: BAB +1, Bindu Conditioning, Weirding Way.

Выгода: Сделайте безоружную атаку против живого существа. Если атака умпешна, цель не получает ущерба, вместо этого она должна прокинуть спасбросок Fortitude save (DC 12 + половина уровня персонажа + модификатор Силы) или быть парализованным(paralyzed) на 1d4+1 раунда.

Если атака при возможности против вашего Удара Бинду наносит вам ущерб, эта атака автоматически проваливается.

Blind-Fight(бой вслепую)

В бою ближним оружием, вы можете ощущать примерное положение врагов, даже не видя их.

Выгода: Во время атаки оппонента в ближнем бою, уменьшайте concealment бонус на Защиту вашей цели на половину (округление вниз).

В ближнем бою, каждый раз, когда персонаж промахивается из-за concealment, персонаж может перебросить шанс промаха еще раз.

Персонаж получает только половину обычных штрафов на скорость, когда он не видит. Темнота и слабая видимость уменьшает скорость персонажа до 3/4, вместо обычных 1/2.

Blindsight [2-meter Radius]

Вы можете чувствовать ближайших оппонентов даже в полной тьме.

Требование: BAB +4, Wis 13+, Blind-Fight.

Выгода: Во время атаки оппонента в ближнем бою, игнорируйте любые бонусы concealment на его Защиту.

Blooded

Вы знаете, что значит бороться за свою жизнь и цените сообразительность и быстрые реакции. Врагам трудно поймать вас врасплох.

Выгода: Вы получаете +2 на Инициативу и Наблюдательность.

Builder(созидатель)

У вас есть талант делать всякие штуки.

Выгода: Выберите два следующих умения: Craft (химия), Craft (фармацевтика), Craft (механика), и Craft (структуры). Персонаж получает +2 бонус на умения, которые вы выберете.

Особое: Вы можете брать этот фит дважды. Во второй раз выбирайте другие умения. Помните, что Craft (химия), Craft (электроника), и Craft (механика) не могут быть использованы без тренировки.

Bureaucratic Flair(бюрократическое чутье)

У вас есть талант угадывать глубину работ и тонкости бюрократии во всех ее формах. Если вы будете пытаться освободить ваш конфискованный корабль или обойти торговый законопроект, вы искусны в манипуляции учреждениями бюрократии и ее членами в вашу пользу.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Diplomacy и +2 aptitude бонус на Знания (бюрократия).

Cautious(осмотрительный)

Вы особенно осторожны с задачами, которые связаны со смертельным риском.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Demolition и Disable Device.

Особое: Помните, что эти умения не используются без тренировки.

Chaumurky [Moritani]

Вы специалист в коварных мерах, используемых для утилизации соперников и врагов, и мало сомневаетесь при использовании наемных убийц.

Требование: Loyalty [Moritani] +2, Assassin.

Выгода: Вы получаете +2 competence на Создание и использование ядов, и +2 competence бонус на Лечение Ран, при лечении ядов. Дополнительно, если вы провалите проверку использования яда, и будет возможность вам навредить, вы можете потратить очко действия, чтобы перебросить эту неудачу.

CHOAM Advisor (консультант КХОАМ)

Вы служили благородному дому, как финансовый директор, курирующий различные экономические, финансовые и торговые предприятия. Отслужив в качестве корпоративного офицера, в казначействе или финансовым директором, вы процветаете в мире финансов.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Diplomacy и Knowledge (финансы).

Cleave(рассечение)

Вы можете рассекать плоть, задевая все на своем пути, своей мощной атакой.

Требование: Str 13+, Power Attack.

Выгода: Если вы наносите противнику достаточно повреждений, чтобы снизить его очки ранений ниже 0, вы получите дополнительную атаку в ближнем бою против другого противника, близкого к вам. Персонаж не может совершать 2-метровый шаг, чтобы сделать эту дополнительную атаку. Дополнительная атака производится с тем же оружием и тем же бонусом, как атака, которая уронила предыдущего соперника. Персонаж может использовать эту способность один раз за раунд.

Cleaving Charge(рассекающий наскок)

Вы можете пробираться через ваших оппонентов.

Требование: BAB +6, Str 15+, Great Cleave.

Выгода: Также как Great Cleave, кроме того, что вы можете переместиться на 2 метра после каждой атаки. Вы не можете превысить половины скорости вашего передвижения.

Cloak Fighting(драка с плащом)

Вы можете использовать плащ или накидку в вашей второй руке, чтобы выбить оружие у противника.

Требование: Parry, Riposte.

Выгода: Как free-action riposte, вы можете попробовать обезоружить вашего оппонента, при помощи плаща. В отличие от обычного маневра разоружения, это не вызывает атаки при возможности. Плащ (или накидка) считается Large оружием.

Note: Вы получаете стандартные штрафы за бой двумя оружиями, которые могут быть уменьшены фитами Ambidexterity и Two-Weapon Fighting. Плащ считается light оружием для вас, но только для расчета штрафа. Этот фит популярен среди знати, которые страдают от хулиганских нападений, пока путешествуют инкогнито, и не могут использовать щит.

Code of Honor(кодекс чести)

Вы имеете хорошую репутацию среди членов определенной организации, благородного Дома или другой группы.

Требование: По крайней мере одно пристрастие

Выгода: Выберите одно пристрастие, которое уже есть у персонажа. Вы получаете +4 circumstance бонус Блефа, Дипломатию, Сбор Информации, Запугивание, и Чувство Правды, имея дело с персонажами, которые имеют одинаковое с вами пристрастие. Вы получаете -4 circumstance штраф на эти же проверки при работе с персонажами, которые имеют противоположные пристрастия.

Особое: Можно брать фит несколько раз, каждый раз выбирайте новое пристрастие.

Combat Awareness(боевая осведомленность)

Ваши боевые чувства помогают минимизировать угрозу от флангирующих атак.

Требование: Wis 13+, BAB +1 или выше.

Выгода: Атакующие не получают обычные +2 на атаку при флангировании вас. Этот эффект не работает, когда вы теряете бонус Ловкости на Защиту, например когда вы flat-footed.

Вас все еще можно sneak attacked во время флангирования.

Combat Expertise

Вы натренированы использовать ваши боевые умения для защиты.

Требование: Int 13+.

Выгода: Во время ближнего боя, вы можете вычесть из своей атаки от 1 до 5 и добавить это на свою Защиту. Это число не должно превышать вашу базовую атаку. Эти изменения сохраняются до следующих ваших действий..

Этот бонус на Защиту, является dodge бонусом (и складывается с другими dodge бонусами, которые у вас есть).

Обычно: Без фита Combat Expertise, вы можете биться в защите, взяв –4 пенальти на атаки и получив +2 dodge бонус на Защиту.

Combat Instincts (боевые инстинкты)

Вы инстинктивно реагируете, когда представится такая возможность в бою.

Выгода: Если вы не flat-footed, когда результат броска противника, атакующего ближним оружием, меньше вашей Защиты на 5 и выше, вы можете сразу сделать одну атаку со своим наивысшим бонусом атаки в качестве свободного действия против этого соперника. Вы можете использовать этот фит несколько раз за раунд, по числу вашего модификатора ловкости.

Combat Martial Arts

Вы умели в атаке и нанесении безоружных повреждений.

Требование: BAB +1.

Выгода: Безоружным ударом, вы делаете летальные или не летальные повреждения (на выбор), равные 1d4 + модификатор Силы. Ваши безоружные атаки считаются вооруженными, а это значит, что оппоненты не получают атаку при возможности, когда вы их атакуете без оружия. Вы можете делать атаки при возможности против оппонентов, которые вызывают такие нападения.

Обычно: Без этого фита, вы наносите только 1d3 очка нелетальных повреждений. Безоружные атаки обычно провоцируют атаку при возможности, и безоружные боицы не могут нормально совершать атаки при возможности.

Combat Reflexes

Вы можете быстро реагировать, когда противники теряют их бдительность.

Выгода: Максимальное количество атак при возможности, которые персонаж может сделать за один раунд равно модификатору Ловкости +1. Персонаж все еще может сделать только одну атаку при возможности против одного противника.

С этим фитом, персонаж может делать атаки при возможности, когда flat-footed.

Обычно: Персонаж без фита, может сделать только одну атаку при возможности за раунд и не может сделать атаки при возможности, когда flat-footed.

Особое: Combat Reflexes не позволяют герою с талантом Оппортунист, мспользовать этот талант больше чем один раз в раунд.

Combat Throw (боевой бросок)

Вы можете использовать вес оппонента против него.

Требование: Martial Arts, Defensive Martial Arts.

Выгода: Вы получаете бонус +2 против проверок Силы и Ловкости во время подсечек и попыток захвата, или когда вы пытаетесь избежать подсечки или попыток захвата против вас.

Commendation(награда)

Вы были вознаграждены за свою преданность, мужество и действия в бою, императором или лидером вашего Дома.

Выгода: Каждая благодарность предоставляет свой бонус к лояльности или репутации. Ниже приведены примеры.

Commendation	Bonus
Emperor's Guards Badge	+1 Loyalty [Corrino]
Cluster of the Hawk	+2 Reputation
Envoy of the Realm	+1 Loyalty [Corrino]
Service Medal	+2 Reputation
Order of the Imperial Hero	+1 Reputation
Order of Bravery	+2 Reputation
Guards Badge	+2 Reputation
Ambassador Emeritus	+2 Reputation
Medal for Valor	+2 Loyalty [House]
House Spokesman	+1 Loyalty [House]
Guardian of the Empire	+3 Reputation
Order of Victory	+2 Reputation
Order of the Protector	+3 Reputation
Order of Pyrrhus	+2 Reputation
Order of Corrin	+3 Reputation
Order of Valor	+2 Reputation
Order of Glory	+3 Reputation
Order of Honor	+2 Reputation
Wound Stripes	+3 Reputation
Medal for Battle Merit	+3 Reputation

Concealed Weapon(спрятанное оружие)

Вы никогда не остаетесь без оружия, даже если вас обыскали сверху до низу.

Требование: Sleight of Hand skill 4+.

Выгода: Всякий раз, когда вас обыскивают, вы получаете +10 competence бонус к проверкам Ловкости рук, чтобы скрыть один маленький предмет или оружие (например, лазер, нож, или кошелек). Этот фит не может обмануть механические датчики (например, датчики гидролокатора или снупер).

Confident(уверенный)

Вы излучаете естественную уверенность в себе.

Выгода: Персонаж получает +2 бонус на Азартные Игры и Запугивание, также как и на проверку уровней при сопротивлении Запугиванию.

Connected

Вы можете использовать свое влияние и связи, чтобы получить то, что вы хотите, и со всей возможной скоростью.

Требование: Noble level 6+.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки славы и +2 бонус на все проверки Харизмы, при использовании доступа к ресурсам, когда имеете дело с политиками.

Contact

У вас есть друзья, которые иногда могут позволить себе оказать вам помощь.

Требование: Noble level 5+.

Выгода: Вы получаете контакт. Смотрите правила по Услуге и Kontakтам в Главе 12.

Особое: Вы можете брать фит несколько раз, каждый раз вы получаете новый контакт.

Crack Shot

Когда вы вооружены лазером или другим ручным оружием (например, игломет или дротикомет), вы считаетесь «вооруженным». Вы угрожаете вашим смежным клеткам и таким образом, можете проводить атаки при возможности, если представится случай.

Требование: BAB 1+, Two-Weapon Fighting.

Выгода: Вы угрожаете клеткам в 5 футах вокруг вас в любом направлении пистолетом, также как ближним оружием.

Creative

У вас есть творческое начало и вы научились выражать себя.

Выгода: Выбирайте два умения из списка: Craft (visual art), Craft (writing), Perform (act), Perform (dance), Perform (musical instruments), и Perform (sing). Вы получаете +2 бонус, на эти два умения.

Особое: Можно брать фит пять раз, каждый раз выбирайте новые умения.

Cybernetic Surgery(кибернетическая хирургия)

Вы можете выполнять хирургические процедуры, необходимые для трансплантата механических компонентов в живую плоть.

Требование: Treat Injury 8 ranks, Surgery.

Выгода: Вы можете сделать проверку Лечения Ранений на установку кибернетических протезов в живое существо. Смотрите Главами для получения дополнительной информации.

Darting Weapon

Ваши атаки ближнего боя невероятно быстры.

Требование: Combat Expertise, BAB +3.

Выгода: В начале боевого раунда, вы можете вычесть число из всех бросков атаки и добавить столько же к проверки инициативы. Это число не может превышать базовый бонус атаки, а также влияние продлится до начала следующего раунда. Вы не можете делать дистанционные атаки в этом раунде.

Dead Aim(мертвая цель)

Вы способны выполнять смертельные выстрелы с оружием дальнего боя.

Требование: Wis 13+, Far Shot.

Выгода: Перед выполнением дальней атаки, вы можете взять full-round action, чтобы прицелиться. Это дает вам +2 circumstance бонус на следующий бросок атаки. Как только вы начинаете целиться, вы не можете двигаться, даже взять 5-футовый шаг, пока вы не сделаете атаку, иначе потеряется польза фита. Кроме того, если концентрация нарушается или на вас напали, прежде чем вы совершите атаку, вы теряете в бонус прицеливания.

Deceptive(обманщик)

Вы особенно хороши в запутывании людей и произведении ложного впечатления.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на Bluff and Disguise.

Defensive Martial Arts

Вы умело избегаете вреда в бою.

Выгода: Вы получаете +2 dodge бонус на Защиту от атак ближним оружием.

Особое: Если вы теряете бонус Ловкости на Защиту, вы теряете и этот бонус. Dodge бонусы складываются.

Defensive Strike

Вы можете повернуть сильную защиту в мощное нападение.

Требование: Dex 13+, Int 13+, Combat Expertise, Dodge.

Выгода: Если противник атакует вас и промахивается, когда вы используете действие полной защиты, вы можете атаковать противника на следующий ход с бонусом +4. Вы не получаете бонуса если противник не атакует вас, или если он попал.

Особое: Оружейник может взять этот фит в качестве бонусного.

Deflect Missiles

При ношении активированного щита Хольцмана, можно попытаться отклонить выстрелы.

Требование: Dex 16+, Parry, Holtzman Shield Proficiency.

Выгода: Подготавливая действие парирования, можно отклонить любую атаку дальним оружием, нацеленную в вас. После успешной атаки дальнего боя, которая производится против вас, сделайте проверку парирования, используя BAB + модификатор Ловкости. Если результат выше, чем результат атаки, вы отклоняете снаряд.

Особое: Это не работает против площадных эффектов.

Devotion [Loyalty]

Ваши люди безумно лояльны и сделает почти все, что вы попросите.

Требование: House Loyalty +3, Command 6+ ranks.

Выгода: Вы можете перебросить результат проваленной проверки Командования. Второй бросок считается окончательным.

Diligent(усердный)

Вы натренированы уделять пристальное внимание к деталям.

Выгода: Вы получаете +2 bonus на все проверки Cryptography и Search.

Diplomatic Immunity

У вас есть определенный иммунитет от судебного преследования за действия, совершенные с делами вашей связанной фракцией.

Требование: Noble Title, Church Ordination, or Guild Commission.

Выгода: Если вы совершить преступление в то время служебных дел, вы не можете быть привлечены к ответственности за это. Вы все еще можете быть исключены из владений того, кого вы обидели, но вы не можете быть посажены в тюрьму, подвергнуты штрафу или проданы в рабство за свои действия. Это включает в себя такие действия как шпионаж или даже убийство. Тем не менее, это не делает вас свободным от осуждения собственных начальников.

Если дело вызвало большие неприятности или потерю политической власти, вы можете получить немилость или даже быть лишены звания. Конечно, вы избежите тюремного заключения, но Дипломатическая неприкосновенность не является оправданием, чтобы действовать безнаказанно против своих врагов и ухода безнаказанным.

Disciplined [Wallach]

Члены Дома Уоллах восхваляются за их целеустремленную решительность и преданность императору. Вас трудно отвлечь словами или ударами.

Требование: House Loyalty [Wallach] +1 или выше

Выгода: Вы получаете +1 на Волю и +2 на Концентрацию.

Dodge(уворот)

Вы продвинутый адепт уворотов от атак.

Требование: Dex 13+.

Выгода: Во время действия персонажа, он определяет противника и получает +1 dodge бонус на Защиту от любых последующих атак от противника.

Персонаж может выбрать нового соперника в любое действие.

Особое: Если персонаж теряет бонус Ловкости на защиту, он также теряет и этот бонус. Dodge бонусы складываются друг с другом.

Double Blow(двойной удар)

Вы атакуете быстрее, чем большинство, при использовании оружия ближнего боя.

Требование: BAB +12, Snake Strike.

Выгода: Каждый раз, когда вы используете действие атаки, чтобы сделать атаку в ближнем бою, вы можете сделать две атаки ближнего боя. Если вы делаете это, каждая атака, которую вы делаете в этом раунде, в том числе каждая атака ближнего боя, получает -5 пенальти. Этот эффект не суммируется с Flashing Weapon (вы можете использовать только что-нибудь одно в одном раунде), но вы можете использовать двойной удар со всеми своими атаками ближнего боя в одном раунде (позволяет удвоить атаки ближним оружием).

Drive-By Attack(атака из машины)

Вы умело атакуете из движущегося транспортного средства.

Выгода: Вы не получаете штрафа на скорость, при совершении нападения из движущегося автомобиля. Если вы водитель, вы можете использовать действие атаки, чтобы совершить атаку в любой точке движения транспортного средства.

Обычно: При атаке из движущегося транспортного средства, вы получаете штраф, зависящий от скорости автомобиля. Пассажиры могут готовить действия, чтобы сделать атаку, когда их транспортное средство достигает определенного места, а водитель должен сделать действие атаки, либо до, либо после того, как транспортное средство передвигалось.

Dual Strike (двойной удар)

Ваша работа в команде делает вас более опасным врагом.

Требование: BAB +3, Combat Reflexes.

Выгода: Если вы флангируете оппонента, вы получаете +4 на атаку.

Обычно: Стандартный бонус за фланг равен +2.

Особое: Оружейник и Дуэлист могут взять этот фит как бонусный.

Dyed In The Wool [Harkonnen]

Порочность распространяется на ваш стиль боя.

Требование: House Loyalty [Harkonnen] 1+, Intimidate 6+ рангов.

Выгода: Вы можете делать *coup de grace* по helpless оппоненту как стандартное действие.

Дополнительно, вы получаете +2 на проверки Запугивания против тех, кто видел это.

Обычно: *Coup de grace* это действие полной атаки.

Educated(образованный)

Вы особенно квалифицированы в областях обучения.

Выгода: Возьмите два умения Знания. Персонаж получает +2 на них.

Особое: Этот фит можно брать семь раз, каждый раз нужно брать новые Знания.

Персонаж, выбравший стартовое занятие Heir, должен выбрать этот фит как один из стартовых.

Elusive Target(неуловимая цель)

Вы можете использовать в качестве прикрытия противника, когда деретесь в ближнем бою.

Требование: Dex 13+, Defensive Martial Arts.

Выгода: Сражаясь с противником или несколькими противниками в ближнем бою, другие противники, которые пытаются попасть в вас дальней атакой получают пенальти -4. Это пенальти идет в дополнение к обычным пенальти -4 за стрельбу в ближнем бою, в результате чего пенальти составит -8, если стоящий рядом противник пытается застрелить вас.

Особое: Противник с фитом Precise Shot не получает -4 за стрельбу на близком расстоянии.

Endurance(выносливость)

Вы способны на удивительные подвиги выносливости.

Выгода: Персонаж получает бонус +4 на следующие проверки и спасброски ежечасовая проверка на Плавание, чтобы не стать усталым, проверка Конституции, чтобы продолжить бежать и задержать дыхание, проверка Конституции, чтобы избежать повреждений от голода или жажды, Спасбросок на Стойкость, чтобы избежать повреждений от неблагоприятной среды, а также спасброскам против удушья или утопления. Кроме того, персонаж может спать в средней или легкой броне не становясь усталым.

Обычно: Персонаж без этого фита, который спит в доспехах автоматически становится усталым на следующий день.

Etiquette

Вы можете использовать ваши знания надлежащих манер, чтобы сгладить социальные просчеты.

Требование: Int 13+.

Выгода: Вы можете попытаться сгладить плохие ощущения от социальной бестактности и Сили вульгарным нарушением этикета, совершенные либо вами, либо вашими соратниками, или кем угодно, к кому вы чувствуете симпатию. Вы не можете отменить ошибку, но вы можете стереть из общественного осуждения того, кто совершил ошибку, что позволяет избежать последствий такой ляпа.

Например, если Дэм Чингми ненароком оскорбил барона Эскиваля, приняв его за конюха, вы можете вмешаться, чтобы охладить гнев или запятнанную гордость, цитируя нужные цитаты от графа Эдварда Торенсона, Дворянина Конюшен и его Обожателей, классическое изложение важных отношений между хозяином всадником и имуществом (не говоря уже о лошади). Таким образом, вы можете убедить их, что нет ничего постыдного в такой ошибочной идентификации, к тому же она не повторится...

Этикет также может быть использован для противодействия фиту Wither ыsult, направленного на Вас или других людей. Вы и цель делаете спасбросок по Воле, используя более высокий результат. Если оскорбление направлено на вас, добавляйте +2 к результату Волы. Если кто-то намеренно пытается вызвать социальный инцидент (например, спровоцировать дуэль), сделайте противоположные проверки Дипломатии. Те, у кого есть фит Этикет, получают бонус +2 на эту проверку.

Вы можете использовать Этикет, столько раз в день, чему равен ваш модификатор Харизмы.

Exotic Weapon Proficiency

Выбирайте одно экзотическое оружие из следующего списка: гом джаббар, инклайн кнут или охотник/ищущий. Персонажи умеют владеть этим оружием.

Требование: BAB +1.

Выгода: Персонаж совершает броски атаки как обычно.

Обычно: Персонаж, который использует оружие без обучения, получает -4 пенальти на броски атаки.

Exotic Weapon Proficiency (Weirding Module)

Вы умеете использовать основанные на звуке Weirding модули.

Требование: Loyalty [Atreides] 2+, Personal Firearms Proficiency.

Выгода: Персонаж совершает броски атаки как обычно.

Обычно: Персонаж, который использует оружие без обучения, получает -4 пенальти на броски атаки.

Особое: Weirding модули это оружие дальнего боя, основанное на звуке. Было создано исключительно для экранизации Дюны в 1984 году, Дэвидом Линчем. Оно не является каноническими устройством и должно быть включено только на усмотрение ГМа. Они представлены тут исключительно для основательности.

Expert Advice(советы эксперта)

Вы широко известны как специалист в области деятельности или области знаний. Выберите одно из умений, на которое будет распространяться этот фит: Profession, Read/Write Language, или Speak Language.

Требование: По крайней мере один ранг в выбранном умении.

Выгода: Когда вы совершаете проверку умения в выбранном умении, вы можете использовать значение Репутации, вместо модификатора Параметра.

Особое: Вы можете брать этот фит несколько раз, но эффекты не складываются. Каждый раз нужно выбирать разные умения.

False Start

Вы настолько привыкли использовать свои навыки, что Вы автоматически знаете, когда их использование является ошибочным.

Требование: Chosen basic skill feat.

Выгода: Если вы проваливаете проверку с умением, которое займет больше времени, чем один раунд, вы можете начать все сначала (с новой попыткой) следующим образом.

Если умение требует материалы, половина материалов расходуется и они должны быть заменены, прежде чем вы можете начать снова.

Особое: Вы можете брать 20, используя только в 15 раз больше времени. Эффект применяется только к basic feat, для которого взят этот.i

Family Ties [Ranked](семейные узы)

У вас есть тесные связи с кровными родственниками, такие, что они отложат свои важные задачи и придут к вам на помощь.

Выгода: Кровь может быть крепче, чем вино. Вы можете использовать некоторых исключительно лояльных союзников приравненных к себе. Конечно, это палка о двух концах: если кто-то убивает вашего отца, вы должны будете охотиться на его убийцу в погоне вплоть до самой дальней планеты.

Чтобы получить помощь вашей семьи, вы должны обратиться лично или отправить сообщение им. ГМ делает проверку Семейных Уз. К результату броска, он добавляет 10 + модификатор вашей Харизмы, плюс любые модификаторы в зависимости от ситуации. Если вы недавно сделали что-то для семьи, вы можете получить +2 к броску. Если вы недавно рисковали своей жизнью ради них, вы можете получить +4 или +6 на проверке (на усмотрение ГМа).

ДС зависит от вида помощи. Запрос на отдых в доме родственников может быть 10 или 15, в зависимости от того, насколько хорошо он их знает, или сколько вы и сколько он должен сторонам семьи. Попросить ваших братьев и сестер, о встрече с вами в Залах Кади с лазерами, за полночь, чтобы совершить налет на ваших конкурентов может быть 15, если это является частью постоянной вражды или 20, если нет. Запрашивая их помощи в похищении местиного лорда, и удержания его в целях выкупа может быть 30 или 35, но возможно от вас откажутся, если вы провалите попытку.

Ваша семья может не иметь высокий статус или власть, которую обеспечивает фит Ally, но они более лояльны и стойкие. Запрос может быть предпринят в семье только один раз в месяц. Два последовательных месяцев таких запросов вызывают увеличение ДС за каждую последующую попытку. Если ДС когда-нибудь вырастает до 40, семья больше не будет внимать вашим запросам, весь следующий год. Тем не менее, вы можете выполнять услуги, чтобы попытаться вернуть ДС к норме.

Особое: Этот фит может быть взят несколько раз. Его складываются в повышение статуса семьи или привлекают членов семьи более высокого уровня, которые не могли быть обеспокоены вашими пожеланиями на более низких уровнях.

Far Shot(дальний выстрел)

Вы можете стрелять с больших расстояний из оружия дальнего боя.

Выгода: Когда персонаж использует оружие дальнего боя, его диапазон расстояния увеличивается на половину (умножить на 1,5). Когда персонаж метает оружие, его диапазон увеличивается в два раза.

Favored Terrain (type)(избранная местность)

С помощью опыта и специальной подготовки, вы предпочитаете один тип местности.

Требование: Survival 4+ рангов.

Выгода: Выберите один тип местности из следующего списка: арктика, пустыня, леса, джунгли, горы или болота. Когда вы находитесь в этой местности, вы получаете +3 competence бонус на проверки Выживания и любые бонусы укрытия на Вашу защиту получают дополнительные +1.

Особое: Вы можете брать этот фит несколько раз. Каждый раз выбирайте другой тип местности.

Fedaykin

Вы принадлежите к fedaykin, яростный авангард смерти десантников, которые служат за правду.

Требование: Loyalty [Fremen] 3+, Fremen level 4+.

Выгода: Вы получаете +2 competence bonus to all Hide, Move Silently, и Survival checks. Дополнительно вы знаете секретный язык, *Kirath*, который состоит из пения птиц и сигналов кистями рук.

Flashing Weapon

Вы можете владеть оружием ближнего боя с повышенной скоростью, но при пониженной точности.

Требование: BAB +3, Weapon Finesse.

Выгода: Во время первой атаки в раунде, вы можете сделать одну дополнительную атаку ближнего боя, которое обычно занимает половину действия. Каждая атака, которую вы делаете в этом раунде (в том числе во время первой атаки) получают пенальти -2. Этот эффект не складывается с преимуществами фита хouble Blow (вы можете использовать только что-то одно в раунде).

Flick of the Wrist(легким движением руки)

Одним движением руки, можно вытащить легкое оружие и сделать разрушительную атаку.

Требование: Dex 16+, Sleight of Hand 5+ рангов, Quick Draw.

Выгода: Если вы вытаскиваете легкое оружие и делаете атаку в ближнем бою с ним, в том же раунде, вы ловите противника врасплох (только для этой атаки). Вы можете использовать этот фит только один раз за раунд и один раз на противника в течение одного боя.

Focused

Вы сохраняете ваше внимание, даже в сложных условиях.

Выгода: Персонаж получает +2 бонус на все проверки умений Autohypnosis и Concentration.

Особое: Помните, что Autohypnosis и Concentration не могут быть использованы без тренировки.

Frightful Presence(пугающее присутствие)

Простого вашего присутствия достаточно, чтобы напугать всех, кто находится вокруг вас.

Требование: Cha 15+, Intimidate 9+ рангов.

Выгода: Когда вы используете этот фит, все противники в пределах 10 футов, которые имеют меньше уровней, чем вы должны совершить спасбросок (DC 10 + 1/2 + модификатор вашей Харизмы). Противники, которые провалили спасбросок потрясены(shaken), получают -2 пенальти к броскам на атаку, спасброскам и проверку умений на количество раундов равное 1d6 + модификатор вашей Харизмы. Вы можете использовать фит один раз за раунд как свободное действие.

Успешный спасбросок означает, что противник обладает иммунитетом к эффектам этого фита в течение 24 часов. Этот фит не может влиять на существ с Интеллектом 3 или ниже.

Если у вас есть фит Renown, DC увеличится на 5.

Great Cleave(великое рассечение)

Вы можете использовать оружие ближнего боя с такой силой, что можете ударить несколько раз в то время как будут падать ваши оппоненты.

Требование: BAB +4, Str 13+, Power Attack, Cleave.

Выгода: Также как и Cleave, но без ограничений по количеству использований.

Great Fortitude

Вы намного выносливее, чем обычно.

Benefit: вы получаете+2 бонус на Fortitude.

Greater Dodge(великое уклонение)

Ваше умение уклонение атак сверхъестественно.

Требование: Dex 13+, Dodge, Improved Dodge.

Выгода: Ваше мастерство, с фитом Dodge таково, что вы получите +3 dodge бонус на Защиту от атак выбранного противника.

Greater Weapon Focus (weapon)

Выберите один вид оружия, для которого вы уже выбрали Weapon Focus.

Вы также можете выбрать безоружный удар или захват(grapple) как оружие для этого фита.

Требование: Proficiency with selected weapon, Weapon Focus with selected weapon, character level 8+.

Выгода: Вы получаете бонус +1 ко всем броскам атаки с выбранным оружием. Этот бонус складывается с другими бонусами к броскам атаки, в том числе с Weapon Focus (см. ниже).

Особое: Вы можете брать Greater Weapon Focus несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот фит, вы выбираете новый тип оружия.

Боец должен иметь Greater Weapon Focus с данным оружием, чтобы получить фит Greater Weapon Specialization для этого оружия.

Оружейник может выбрать Greater Weapon Focus в качестве одного из своих бонусных фитов.

Greater Weapon Specialization (weapon)

Выберите один вид оружия, для которого вы уже выбрали Weapon Specialization. Вы также можете выбрать безоружный удар или захват(grapple) как оружие для этого фита.

Требование: Proficiency with selected weapon, Greater Weapon Focus with selected weapon, Weapon Focus with selected weapon, Weapon Specialization with selected weapon, armsman level 8th.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к урону с выбранным оружием. Этот бонус складывается с другими бонусами урону, в том числе с Weapon Specialization (см. ниже).

Особое: Вы можете брать Greater Weapon Specialization несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете этот фит, вы выбираете новый тип оружия. Оружейник может выбрать Greater Weapon Specialization в качестве одного из своих бонусных фитов.

Guide

Вы сохраняете свой разум вдали от цивилизации.

Требование: Track.

Выгода: Персонаж получает бонус +4 на все проверки Выживания для выслеживания и навигации в то время, как находится в дикой природе.

Headstrong(сильная голова)

Вы упрямы и часто не желаете уступить.

Выгода: Вы получаете +1 synergy бонус на все спасброски по Воле и +2 synergy бонус на проверки Запугивания.

Heat Endurance(теплостойкость)

Либо в результате взросления в отходах, или путем подготовки ума и тела, чтобы игнорировать последствия жгучей жары, вы можете с легкостью существовать в условиях высоких температур окружающей среды.

Требование: Base Fortitude save +2.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к спасброскам против эффектов огня. Вы можете комфортно существовать при температурах до 120 ° F без необходимости совершать спасброски на Fortitude (см. Опасность Тепла, с. 12). Ваша защита от тепла 1-го уровня (см. Защита от тепла, с. 14).

Heroic Spirit(героических дух)

У вас есть большой запас удачи, чем у среднего героя.

Выгода: Ваш максимум очков действия за уровень увеличивается на 3. Таким образом, теперь вы получите число очков действия: 8 + 1/2 уровня вашего персонажа на каждом новом уровне. Это число также представляет общее количество очков действия, которые Вы можете иметь на каждом уровне.

Обычно: Без этого фита, персонажи получают и ограничены очками действия, равные 5 + 1/2 уровня персонажа на каждом новом уровне.

Особое: NPC, как правило, не имеют очков действия. Беря этот фит, NPC может получить и использовать 3 очка действия на каждом уровне.

Heroic Surge(героический всплеск)

Вы можете выполнить дополнительные действия в раунде.

Выгода: Персонаж может выполнить дополнительное действие перемещения или действие атаки в раунде, до или после обычных действий персонажа. Персонаж может использовать Героический всплеск несколько раз в день, в зависимости от уровня его персонажа (как показано ниже), но не более чем один раз за раунд.

Уровень персонажа	Число раз в день
1st—4th	1
5th—8th	2
9th—12th	3
13th—16th	4
17th—20th	5

Holtzman Shield Proficiency

Вы опытни в использовании щита Хольцмана в бою.

Выгода: Вы можете использовать щит Хольцмана и получать только стандартные штрафы. Кроме того, вы можете активировать личный щит Хольцмана в качестве свободного действия.

Обычно: Когда вы используете щит, которым вы не владеете, вы получаете штраф, равное защите щита на броски атаки и на проверки умений, которые включают перемещение, включая проверки Верховой Езды.

Особое: Некоторые классы автоматически получают фит Holtzman Shield Proficiency. Им не нужно его выбирать.

Householder [Noble House]

Вы работаете в благородном доме, но не как действительный член семьи слуга, сенешаль, мастер оружия и т.д. Это позволяет получать некоторые привилегии по отношению к этому дому.

Выгода: Вы считаетесь добровольно наемным работником дома, и получаете ограниченную степень защиты от него. Вы получаете +2 на Дипломатию и Блеф при работе с членами этого дома. Если вы когда нибудь подорвете доверие, наказание может быть суровым, изгнание из дома, принуждение к рабству и даже казнь, если измена была экстремальна.

Human

После тестирования гом-джаббаром вы выжили, и вы получаете ограниченное уважение среди Бене Гессерит, которые сейчас считают вас "человеком", а не животным человечества.

Выгода: Один раз в сессию, персонаж может обратиться к Сестрам за советом, запросить мелкие услуги, или предоставить некоторый кусок информации или поддержки. Если это не мешает их планам, сестры, как правило, оказывают определенную помощь персонажу, хотя, когда дело доходит до информации, сестры предпочитают давать загадочные уроки, вместо простых ответов.

Imperial Conditioning(имперская подготовка)

Вы не можете повредить (или бездействием позволить причинить вред) человеку. Вы получили высший орден подготовки борьбы за человеческую жизнь - квалифицирует вас, как выпускника медицинской школы Сукк.

Персонаж сейчас несет на себе отпечаток императорской подготовки - татуировку на лбу в виде бриллианта и серебряное кольцо Сукк на его длинных волосах, указывающих на превосходную медицинскую подготовку и абсолютную надежность.

Требование: Pyretic Conscience, Treat Injury 8+ ranks, Wis 13+, House affiliation.

Выгода: В дополнение к стабилизации, вы можете сделать проверку Лечение Травм в качестве боевой медицины. DC проверки медицины боя 20 + текущие очки ранения цели.

Успешная проверка лечит раны цели 1 рану за каждое очко, на которое проверка превзошла DC, до нормального общего максимального количества очков ранений цели. Боевая медицина занимает полный раунд действия (5 футовый шаг не допускается) для вас и для цели.

Improved Bull Rush

Вы знаете, как оттолкнуть противников назад.

Требование: Str 13+, Power Attack.

Выгода: Когда персонаж выполняет bull rush, он не провоцирует атаку при возможности от защитника.

Improved Combat Expertise

Вы освоили искусство защиты в бою.

Требование: Int 13+, Combat Expertise, BAB +6.

Выгода: При использовании Combat Expertise для улучшения Защиты, нужно вычесть число из вашего броска атаки и добавить к защите, это может быть любое число, не превышающее базовый бонус атаки.

Особое: Оружейник может взять Improved Combat Expertise как бонусный фит.

Improved Combat Martial Arts

Вы очень умело атакуете и наносите урон безоружными ударами.

Требование: Combat Martial Arts, BAB +4.

Выгода: Диапазон угрозы критического удара на безоружные удары увеличивается до 19–20.

Обычно: Персонаж без этого фита имеет диапазон угрозы критического удара только на 20.

Improved Combat Throw

Вы преуспели в использовании веса противников против них самих.

Требование: Defensive Martial Arts, Combat Throw, BAB +3.

Выгода: В ближнем бою, если противник атакует и промахивается, вы можете сразу же совершить подсечку (trip) против этого оппнента. Это считается атакой при возможности. Эта атака, даже если вы безоружны, не вызывает атаку при возможности.

Особое: Этот фит не предоставляет персонажу больше атак при возможности, чем ему допускается в раунде.

Improved Critical (weapon)

Выберите один вид оружия, которым вы владеете.

Требование: BAB +8, Proficient with weapon.

Выгода: При использовании выбранного оружия, нормальный диапазон угрозы оружия увеличивается в два раза.

Особое: Вы можете брать Improved Critical несколько раз. Эффект не складывается. Каждый раз, когда вы берете фит, он относится к новому типу оружия. Этот эффект не суммируется с любым другим эффектом, который расширяет диапазон угрозы оружия.

Оружейник может выбрать Improved Critical как бонусный фит.

Improved Disarm(продвинутое разоружение)

Вы умело разоружаете противника в ближнем бою.

Требование: Int 13+, Combat Expertise.

Выгода: Вы не провоцируете атаку при возможности при попытке разоружить противника, и противник не получит шанс обезоружить вас.

Improved Dodge

Вы преуспели в уклонении от атак.

Требование: Dex 13+, Dodge.

Выгода: Ваше мастерство с фитом Dodge улучшается настолько, что вы сейчас получаете +2 бонус уклонения к обороне от последующих атак от выбранного противника.

Improved Feint (продвинутый финт)

Вы умело вводите в заблуждение внимание противника во время боя.

Требование: Int 13+, Combat Expertise.

Выгода: Вы можете сделать проверку Блефа в бою как действие движения. Вы получаете бонус +2 к проверке Блефа на финт в ближнем бою.

Обычно: Финт в бою требует действие атаки.

Improved Grapple (продвинутый захват)

Вы умелый адепт в захватах.

Требование: Dex 13+, Defensive Martial Arts.

Выгода: Вы не провоцируете атаку при возможности, когда вы делаете атаку касанием, чтобы начать бороться. Вы также получаете бонус +4 на всех проверки борьбы, независимо от того, кто начал борьбу.

Обычно: Без этого фита, вы провоцируете атаку при возможности, когда вы делаете атаку касанием, чтобы начать бороться.

Особое: Оружейник может взять этот фит как бонусный. Фримен может взять этот фит как бонусный на персом уровне, даже если он не выполняет требований.

Improved Heat Endurance

Вы можете выжить даже в самых экстремальных природных условиях жары.

Требование: Base Fortitude save +6, Heat Endurance.

Выгода: Вы получаете fire resistance 5. Если у вас уже есть сопротивление, оно увеличивается на 5. Вы можете существовать ком-

фортно при высоких температурах, без совершения спасбросков на стойкость.(смотрите Heat Dangers, p. 12). Ваша защита от жары становится уровнем 3 (смотрите Protection against Heat, p. 14).

Improved Holtzman Shield Bash

Вы можете отбросить противника щитом Хольцмана.

Требование: Holtzman Shield Proficiency.

Выгода: Когда вы выполняете удар щитом с активированным щитом Хольцмана, вы не получаете атак при возможности.

Обычно: Без этого фита, персонаж, который выполняет удар щитом, теряет бонус щита на Защиту до конца своего следующего хода.

Особое: Оружейник может выбрать Улучшенный удар щитом как один из его бонусных фитов.

Improved Initiative(улучшенная инициатива)

Вы реагируете быстрее, чем обычно во время боя.

Выгода: Персонаж получает +4 circumstance бонус на проверку инициативы.

Improved Overrun

Вы умело урываете оппонентов в пол.

Требование: Str 13+, Power Attack.

Выгода: При попытке сбить противника, цель не может выбрать попытку избежать вас. Вы также получаете бонус +4 на проверку силы, чтобы сбить противника.

Обычно: Без этого фита, цель сбития может избежать вас или блокировать вас.

Особое: Оружейник может выбрать Improved Overrun как один из своих бонусных фитов.

Improved Precise Shot

У вас есть талант расчета времени и четвого выцеливания противника дистанционными атаками.

Требование: BAB +11, Dex 19+, Point Blank Shot, Precise Shot.

Выгода: При атаках дальнего боя вы игнорируете бонусы на защиту, даруемые Укрытием, и игнорируете шанс промаха из-за плохой видимости. Однако полное укрытие и полное отсутствие видимости предоставляют обычные бонусы цели.

Кроме того, когда вы стреляете или метаете оружие дальнего боя в захваченного (grapple) противника, вы автоматически наносите удар по противнику, которого вы выбрали.

Обычно: Смотрите нормальные правила о последствиях укрытия и плохой видимости. Без этого фита, персонаж, который стреляет или метает дальнобойное оружие в цель, участвующую в борьбе должен совершить бросок, в кого из них он попал.

Особое: Оружейник может выбрать Improved Precise Shot как один из своих бонусных фитов.

Improved Sunder

Вы умело атакуете оружие противника.

Требование: Str 13+, Power Attack, Sunder.

Выгода: Когда вы проводите удар по объекту, который держит или носит противник (оружие или щит), вы не провоцируете атаку при возможности (см. Sunder, стр. 158).

Вы также получаете бонус +4 на любой бросок атаки, по объектам, которые держит или носит оппонент.

Особое: Оружейник может выбрать Improved Sunder как один из своих бонусных фитов.

Improved Trip

Вы обучены ронять своих противников на землю, а потом атаковать.

Требование: Int 13+, Combat Expertise.

Выгода: Персонаж не провоцирует атаку при возможности, когда персонаж пытается уронить противника, в то время как противник вооружен.

Если персонаж роняет противника в ближнем бою, персонаж сразу может сделать атаку по этому противнику, как если бы персонаж не использовал свое действие атаки для попытки подсечки.

Improved Two-Weapon Defense

Вы получаете преимущество в обороне, борясь с двумя оружиями.

Требование: BAB +6, Dex 17+, Two-Weapon Defense, Two-Weapon Fighting.

Выгода: Когда деретесь двумя оружиями (не включая натуральное оружие или безоружные удары), вы получаете +2 shield бонус к защите.

Когда вы сражаетесь в защите или с использованием полной защиты, этот shield бонус увеличивается до +4.

Особое: Оружейник может взять этот фит в качестве бонусного.

Improved Two-Weapon Fighting

Вы совершенно искусны в борьбе с двумя оружиями одновременно.

Требование: BAB +6, Dex 13+, Two-Weapon Fighting.

Выгода: Персонаж получает вторую атаку вторым оружием, получая -5 penalty на нее. Кроме того, этот фит позволяет персонажу использовать оружие ближнего боя в одной руке и оружие дальнего боя в другой.

Обычно: Без этого фита, персонаж может получить только одну дополнительную атаку с левой рукой, и оружие должно быть того же типа (или оружие дальнего боя или оружие ближнего боя).

Improved Weapon Familiarity

Вы знакомы со многим экзотическим оружием.

Требование: Оружейник уровня 1+.

Выгода: Вы можете считать число экзотического оружия, равное уровню вашего Оружейника, как martial оружие.

Обычно: Без этого фита, вы должны выбрать эфит Exotic Weapon Proficiency для устранения penalty за неумение пользоваться экзотическим оружием, с которым вы не знакомы.

Increased Speed

Вы двигаетесь значительно быстрее, чем обычно.

Требование: Run.

Выгода: Ваша базовая скорость увеличивается на 2 метра в раунд.

Infamy(позор)

Вы известны как преступник и злодей (неважно, вершали ли вы эти действия или нет).

Выгода: Бонус репутации персонажа увеличивается на +3 и персонаж считается носителем дурной репутации.

Особое: Вы не можете взять одновременно фит Renown и Infamy. У вас либо хорошая репутация, либо плохая, но не обе сразу.

Influence(влияние)

У вас есть сноровка получать желаемый результат и направлять мнения.

Выгода: Вы получаете +2 synergy бонус на все проверки Reputation и favor.

Information Network [Ranked]

У вас есть ряд информаторов, которые держат вас в курсе, что происходит на сегодняшний день в некоторых местах.

Выгода: Вы получаете бонус +2 на Сбор Информации, в пределах досягаемости вашей сети. Ваши информаторы могут быть: кашляющий старый дворянин, который позволяет узнать, какие господа совершили нарушения этикета, купцы, помогут узнать, кто покупает что-то, или фермеры, которые будут более чем рады рассказать Вам, кто прошел через их территории в последнее время.

Этот фит может быть взят несколько раз, для увеличения площади вашей сети (несколько уровней не увеличивают бонус на Сбор Информации, но зато увеличивают площадь охвата ваших информаторов).

Фит 1-го уровня позволяет проверить страну или зону размером с страну, за один день. На 2-ом уровне, вы можете сделать проверку всей планеты, который занимает одну неделю. Фит 3-го уровня позволяет проверить весь Королевский Дом в течение одного месяца. На 4-м уровне, сеть может проверить всю Известную Вселенную примерно за три месяца.

Inspire(воодушевление)

Вы можете вдохновить союзников к величию.

Требование: Cha 15+, Leadership, уровень персонажа 8+.

Выгода: Потратив очко действия и половину действия, вы можете дать числу союзников, равное бонусу вашей Харизмы следующие блага: бонус +2 к броскам атаки и спасброскам на следующий раунд; сразу избавиться от ошеломления(dazed) или оглушения(stunned); получить немедленно новый спасбросок по Воле против ментальных сил, с бонусом +2; уменьшить существующие повреждения очков живучести на 3.

То же выгода должна быть предоставлена всем подверженным союзникам, и все они должны быть в состоянии услышать и понять вас. Бонусы Вдохновения складываются со всеми другими бонусами (в том числе теми, которые предусмотрены фитом Leadership).

Inspired Leader

Вы обучены командовать другими, будь то войска в этой области, помощники в тренажерном зале или рабочие спайсодобыватели и их экипажи, научившись использовать ваше руководство в полную силу.

Требование: Inspire или inspire confidence классовые способности.

Выгода: При использовании класса inspire confidence на экипаж судна, все, находящиеся под этой способностью делают на оди дайс повреждений больше с судовыми орудиями. Например, при стрельбе из ларерной пушки, которая снимает 4d10 x 2 единиц урона, вдохновенный персонаж снимет 5d10 x 2 единиц урона.

Обычно: Персонаж без этого фита дает только бонус +1 к повреждению, независимо от типа оружия, который используется.

Instinctive Shot(инстинктивный выстрел)

Вы можете сделать выстрел, даже когда пойманы враспloh.

Требование: Wis 13+, Alertness.

Выгода: Если у вас есть пистолет в руке наготове, вы можете потратить часть действия на выстрел, даже если пойманы враспloh (surprised). Тем не менее, цель рассматривается как имеющая общее сокрытие (50% шанс промахнуться).

Intuitive Sense [Weirding]

Ваши weirding силы делают вас очень трудно удивляемым.

Требование: Weirding Way, Prana Conditioning.

Выгода: Вы не потеряете ваш бонус Ловкости к защите, когда застигнуты враспloh или нападает неизвестный противник. Вы всегда считаетесь "предупрежденным" о всех атаках, когда это касается сохранения Ловкости и Dodge бонусов на защиту.

Improved Intuitive Sense [Weirding]

Ваши weirding силы делают вас крайне защищенным от флангирования. Ваша интуиция становится настолько острой, что вы можете иметь дело с двумя нападающими сразу, в то время как другие имеют дело только с одним.

Требование: Weirding Way, Intuitive Sense, Prana Conditioning.

Выгода: Благодаря расширенным чувствам опасности, герой не может быть флангирован.

Inventor(изобретатель)

Вы можете проектировать и создавать предметы исключительного качества и может сделать это с легкостью и уверенностью.

Требование: Master crafter.

Выгода: При использовании фита master crafter, Вы должны платить только 1/3 стоимости обычных затрат в XP.

Обычно: Персонаж без этого фита должен заплатить 1/2 стоимости обычных затрат в XP, чтобы сделать мастерскую вещь.

Investigator(следователь)

У вас есть талант к расследованию и поисками улик.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Gather Information и Search.

Iron Fist [Weirding](железный кулак)

Вы уже попробовали различные техники разрушения и разбивания, и можете легко разрушить объекты своими атаками.

Требование: Weirding Way, Combat Martial Arts, Bindu Strike.

Выгода: При попытке разбить объект с помощью грубой силы, DC объекта уменьшается на 4. Кроме того, при совершении удара, считается что вы используете оружие ближнего боя, даже если делаете безоружную атаку, и удваиваете свой модификатор Силы на причинение вреда объектам (включая броню и оружие). Не считается, что вы используете оружие ближнего боя для любых других целей, в том числе использование фитов ближнего боя и варианты атак.

Iron Will(железная воля)

У вас сила воли сильнее, чем обычно.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски по Воле.

Jump Up(вскакивать)

Вы можете быстро подняться после падения.

Требование: Dex 13+.

Выгода: Вы можете встать из положения лежа, как свободное действие, а не действие движения.

Kit Bashing

Ваш технический опыт позволяет собрать простые устройства из кучки частей.

Требование: Int 15+, Repair 8+ ranks.

Выгода: "Поглощая" доступные компоненты от другого оборудования, вы можете собрать примитивные, ограниченные в использовании версии оружия, электронных устройств, или даже рудиментарный автомобиль.

Устройство, которое вы строите ограничено только сроком службы, после чего компоненты становятся бесполезными для других целей (в том числе дальнейшей разборки и сборки).

Так, например, если вы удалите энергетическую ячейку от комлинка, чтобы создать грубый вибронож, в конце срока службы этого оружия, энергетическая ячейка не может просто вернуться в комлинк, чтобы сделать это устройство рабочим снова.

Используйте таблицу ниже, чтобы определить Сложность Ремонта, необходимые компоненты, время, необходимое для строительства и срока службы устройства или конструкции.

Особое: Вы должны иметь нужный Craft, связанный с устройством, которое вы пытаетесь построить. Например, чтобы построить сырой датапад, вы должны иметь Craft (электронных устройств).

Ученый может выбрать этот подвиг как один из его бонусных фитов.

Device	Repair DC	Components Needed	Time Needed
Las-gun	18	Barrel, power pack, trigger, collating spring	30 mins.
Breath mask	13	Mouthpiece, regulator, air supply	5 mins.
Comlink	13	Acoustic sensor, speaker, energy cell	10 mins.
Datapad	13	Display, interface, energy cell	30 mins.
Fus-lantern	13	Chemical reactant, energy cell	5 mins.
Glow rod	10	Chemical reactant	1 min.
Maula pistol	15	Barrel, accelerator, trigger, power pack	10 mins.

Laser Weapon Proficiency

Вы знаете, как использовать лазерное оружие, и пистолеты, и винтовки.

Выгода: Вы делаете броски атаки с лазерным оружием как обычно.

Обычно: Если вы используете оружие без подготовки, вы получаете —4 штрафа на атаку.

Leadership

Ты прирожденный лидер, хорошо координирующий и руководящий другими.

Требование: Персонаж уровня 6+.

Выгода: Этот фит позволяет привлечь верных соратников и преданных последователей, подчиненных, которые помогут вам. См. таблицу ниже для определения, какую когорту и сколько последователей вы можете нанять.

Leadership Modifiers: Несколько факторов могут повлиять на оценку Leadership героя, начиная от базовой оценки (уровень персонажа + модификатор Cha). Ваша репутация (с точки зрения когорты или последователей, которых вы пытаетесь привлечь) повышает или понижает оценку Leadership:

Leader's Reputation	Modifier
Большая известность	+2
Бесстрашность и щедрость	+1
Особые силы	+1
Провал	—1
Равнодушность	—1
Жестокая жилка	—2
Есть цитадель или база для операций	+2
Много возни вокруг	—1
Замешан в смерти одного из последователей	—1

Leadership Score: Базовая оценка Leadership равна уровню персонажа плюс модификатор Харизмы. Для того, чтобы принимать во внимание отрицательные модификаторы Харизмы, эта таблица показывает очень низкие показатели Leadership, но персонаж все равно должен быть 6-го уровня или выше, чтобы получить фит Leadership. Внешние факторы могут повлиять на оценку Leadership персонажа, как описано выше.

Уровень последователя: Персонаж может привлечь последователя вплоть до этого уровня. Независимо от оценки Leadership, он может только набрать последователей которые на два или более уровней ниже, чем он сам. Последователи должны быть оборудованы соответствующими вещами для своего уровня. Персонаж может попытаться привлечь последователя той или иной расы, класса и мировоззрения.

Мировоззрение последователя не могут быть противопоставлено мировоззрению лидера, и лидер получает пенальти, если он набирает последователей, мировоззрение которых отличается от его собственного.

Последователи получают XP, как написано далее:

Последователи не считаются членами партии при определении XP партии.

Разделите уровень последователя на уровень PC, с которым он связан (персонаж с фитом Leadership, который привлек последователя).

Leadership Score	Cohort Level	Number of Followers by Level					
		1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1 or lower	—	—	—	—	—	—	—
2	1st	—	—	—	—	—	—
3	2nd	—	—	—	—	—	—
4	3rd	—	—	—	—	—	—
5	3rd	—	—	—	—	—	—
6	4th	—	—	—	—	—	—
7	5th	—	—	—	—	—	—
8	5th	—	—	—	—	—	—
9	6th	—	—	—	—	—	—
10	7th	5	—	—	—	—	—
11	7th	6	—	—	—	—	—
12	8th	8	—	—	—	—	—
13	9th	10	1	—	—	—	—
14	10th	15	1	—	—	—	—
15	10th	20	2	1	—	—	—
16	11th	25	2	1	—	—	—
17	12th	30	3	1	1	—	—
18	12th	35	3	1	1	—	—
19	13th	40	4	2	1	1	—
20	14th	50	5	3	2	1	—
21	15th	60	6	3	2	1	1
22	15th	75	7	4	2	2	1
23	16th	90	9	5	3	2	1
24	17th	110	11	6	3	2	1
25 or higher	17th	135	13	7	4	2	2

Умножьте это результат на общую XP присужденую PC и добавьте, это количество очков опыта к XP последователя. Если последователь получает достаточно XP, чтобы довести уровня -1, относительно уровня персонажа, последователь не получает новый уровень, а получает XP на 1 меньше, чтобы достичь следующего уровня.

Число сторонников на уровень: Персонаж может привести указанное число персонажей каждого уровня. Сторонники аналогичны последователям, за исключением того, что они в целом просто юр низкого уровня. Так как они обычно ниже персонажа на в и более уровней, они редко участвуют в битвах.

Сторонники не зарабатывают опыт и, следовательно, не получают уровни. Тем не менее, когда персонаж с Leadership достигает нового уровня, игрок обращается таблице выше, чтобы определить, приобрел ли он больше сторонников, некоторые из которых могут быть выше, чем существующие сторонники. (Вы не обращаетесь к таблице, чтобы увидеть, как последователь получает уровни, поскольку последователи зарабатывают опыт сами.)

Lie Adroit [Weirding Talent]

Вы искусны в обмане, с этих пор, ваша ложь может даже одурачить Видящих Истину.

Требование: Bluff 10+ ranks, Voice special ability, Weirding Way.

Выгода: Вы можете добавить любые уровни Weirding класса (Адепт Бене Гессерит и Преподобной Матери) на проверку Блефа, чтобы обмануть других.

Linguist

Вы искусны в изучении новых языков.

Требование: Int 13+.

Выгода: Вы приобретаете знания языка за половину обычной стоимости.

Обычно: Speak Language покупается как и любой другой навык.

Living History(живая история)

Прошлое, это не просто коллекция трюхлявых ничего не значащих фактов, это живой ресурс созданный из всех слоев общества.

Выгода: Вы можете добавить модификатор Мудрости (в дополнение к модификатор интеллекта и любых рангов) на все знания и научно-исследовательский проверки, сделанные чтобы вытащить факты из прошлого.

Lover's Fury(яровость возлюбленных)

Вы особенно смертельноопасны, когда чтонто, кого ты любишь находится в опасности.

Выгода: Если вы находитесь в бою, и тот, кого ты любишь находится под явной угрозой (в квадрате, в котором враг угрожает; показано дальнбойное оружие; -1 или меньше хитов, и т.п.), вы получаете +1 моральный бонус на все атаки и повреждения.

Тем не менее, вы не можете выйти из боя до тех пор, как ваша любовь находится под угрозой. Вы можете иметь только одну «любовь», в одно время, и отношения должны быть одобрены ГМом.

Low Profile

Вы менее известный, чем другие вашего класса и уровня, или вы хотите оставаться менее заметны, чем другие.

Выгода: Уменьшайте Reputation бонус персонажа на 3 .

Martial Weapon Proficiency

Выберите тип боевого оружия. Вы понимаете, как использовать этот вид боевого оружия в бою.

Выгода: Вы делаете броски атаки с выбранным оружием как обычно.

Обычно: Если вы используете оружие без подготовки, вы получаете -4 пенальти на атаку.

Особое: Можно брать этот фит несколько раз, каждый раз выбирайте новое оружие.

Master Assassin

Вы являетесь экспертом по ударам в слабые места вашего противника.

Требование: Assassin, BAB +10.

Выгода: Ваш диапазон угрозы критического удара увеличивается на 2 при использовании оружия ближнего боя (складывается с фитом Assassin). Кроме того, вам больше не придется тратить очки действия, чтобы превратить угрозу в критический удар при использовании оружия ближнего боя.

Master Crafter

Вы искусны в создании Мастерских механических устройств (в том числе инструментов, транспортных средств, оружия, доспехов и конструкций).

Требование: Craft (mechanical) 8+ ranks.

Выгода: При успешном завершении Мастерский электронный или механический объект предоставляет бонус на умения, совершенных при помощи этого объекта (в случае мастерских транспортных средств это включает в себя проверки Вождения и Пилота).

Мастерское оружие дает бонус на атаку или повреждения (на выбор), но не на оба.

Мастерские доспехи получают бонус оборудования брони на Защиту.

В любом случае, бонус может быть +1, +2, или +3, и ни один объект может иметь более одной Мастерской функции. (Например, вы не можете построить Мастерское оружие, которое получает бонус к броскам атаки и повреждения).

В среднем, изготовление мастерского объекта занимает в два раза больше времени, чем постройка обычного объекта того же типа. Затраты на создание мастерского объекта равно purchase DC для объекта (или компонентов) + бонус предоставленный мастеркрафтом (+1, +2 или +3).

В дополнение к обычной стоимости создания, также необходимо оплатить стоимость в очках опыта равных 250 x бонус мастеркрафта. XP должна быть оплачена до проверки Создания. Если расходы этих XP превысят значение XP, имеющихся на вагем уровне, вы не можете выплатить эти XP (и упасть в уровне), а соответственно не можете создать эту мастеркрафтовую вещь, до того, как у вас не будет необходимых XP. Применяйте модификаторы к Craft DC мастеркрафтовых вещей следующим образом:

Mastercraft Feature	DC Modifier
Mastercraft (+1)	+3
Exemplary Mastercraft (+2)	+5
Superior Mastercraft (+3)	+10

Вы можете добавить мастурскую возможность на существующие обычные объекты или низкого качества Мастерский объект, делая проверку Богатства, а затем делая проверку Создания, как будто вы строили объект с нуля.

Master Duelist

Вы специалист с определенным типом оружия.

Требование: BAB +12, Weapon Master с выбранным оружием.
Выгода: Ваши бонусы от Weapon Master увеличивается до +3 к броскам атаки и +6 повреждениям при использовании выбранного оружия. Наконец, один раз за сессию, вы можете перебросить неудавшийся бросок атаки при использовании выбранного оружия. Вы не можете перебросить критический промах.
Особое: Фит можно брать несколько раз, каждый раз выбирайте новое оружие.

Master Strategist

У вас есть возможность эффективно направлять своих союзников во время боя.

Требование: Strategist, Knowledge (tactics) 5+ ranks.
Выгода: При использовании full-round action, вы можете предоставить competence бонус, равный вашему Интеллекту к броскам атаки или dodge бонус на Защиту и Рефлексы для всех ваших союзников (включая себя) в пределах расстояния (см. ниже). Этот бонус длится количество раундов, равное вашему модификатору Харизмы.

Все союзники, которые будут затронуты должны быть в пределах видимости и слышимости, а также должны быть в состоянии понимать вас.

Medical Expert

У вас есть талант оказывать помощь больным и пострадавшим.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Craft (pharmaceutical) и Treat Injury.

Mentat Training(тренировки ментата)

Тренированные с раннего возраста в качестве потенциального Ментата, требуется добровольное решение для продолжения программы. У вас есть врожденное понимание фильтрации и категоризации информации, средства вычислений и памяти.

Требование: Int 13+, Research 1+ ranks, Cryptography 1+ ranks.
Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Research и Cryptography. Дополнительно, ментат получает +4 бонус к проверкам Интеллекта, чтобы вспомнить прошлые события. Он также предоставляет иммунитет к psionic (weirding) попыткам модифицировать память.

Meticulous(дотошный)

Вы тщательно и скрупулезно все делаете.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Forgery и Search.

Military Rank

Вы служили в вооруженных силах и имеете ранг, доказывающий это.

Требование: Дворянский титул (для офицерских званий), или Оружейник или Дуэлянт уровня 1+ (для рядового состава).
Выгода: Вы принимаете на себя воинское звание в вооруженных силах или космических военно-морских сил Благородного Дома, Лиги гильдии, Церкви, или другой военной организации. Ваше звание зависит от того, сколькими уровнями этого растущего фита вы обладаете. Каждый последующий уровень поднимает вас в ранг одного звания (см. диаграмму ниже). Титулы предоставляют различные льготы для солдат и офицеров.
Офицеры: Каждый офицерское звание дает вам +1 к вашим очкам Leadership. Этот бонус наращивается с каждым последующим рангом (то есть, майор получает бонус +3 Leadership).
Рядовой: Каждый ранг рядового дает вам +1 к любому Сбору Информации, где находятся солдаты (в казармах или популярном баре среди действительных или военнотружущих в отставке). Ваш ранг легче предоставляет вам необходимые знания, чтобы смешаться с войсками и раскрыть им рты. Этот бонус складывается с каждым успешным рангом

(например, капрал получает +3 на Сбор информации). Недостатком является то, что вы можете быть отозваны в действующую армию в период кризиса. Отказ от таких вызовов является основанием для военно-полевого суда и удаление ранга.

Особое: Этот фит может быть взят несколько раз, и его последствия складываются. Этот фит может быть присуждена игроку по усмотрению ГМа, чтобы имитировать полевые поощрения или другие ситуации, не вошедшие в соответствии с правилами начисления стандартных фитов.

Officer (Noble)		Enlisted Householder/Guild/Church	
Army	Navy	Army	Navy
Lieutenant	Midshipman	Private	Starman
Captain	2nd Lieutenant	Pvt 1st Class	Able Starman
Major	1st Lieutenant	Corporal	Mate
Burseg	Captain	Sergeant	Chief
Bashar	Admiral	Master Sgt	Master Chief

*Note: Some mercenaries rate themselves with non-standard ranks instead of military ranks.

Mind Over Body(разум над телом)

Подготовка некоторых орденов, таких как Ментаты и Сестры Бене Гессерит научились преодолевать слабости тела непреклонной силой ума.
Требование: Mentat или Bene Gesserit Adept уровень класса 1+.
Выгода: После получения этого фита, и каждый уровень после этого, вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта, а не модификатор вашего Телосложения для определения ваших бонусных очков живучести.

Mobility(подвижность)

Вы умело двигаетесь мимо оппонентов и уклоняетесь от ударов.

Требование: Dex+ 13, Dodge.
Выгода: Вы получаете +4 dodge бонус на Защиту от атак при возможности, когда вы перемещаетесь в угрожающих клетках.
Особое: Состояние, заставляющее вас терять бонус Ловкости на Защиту, также заставляет потерять и этот бонус. Также dodge бонусы складываются друг с другом.

Modify Combat Style

Вы можете адаптировать свой боевой стиль под боевой стиль противника.

Требование: BAB +7, Combat Expertise.
Выгода: Проведите хотя бы один полный раунд в ближнем бою с противником, а затем сделайте проверку Наблюдательности (DC = 10 + базовый бонус атаки противника). Если вам это удастся, вы заметили слабость в боевом стиле вашего врага, и изменяете свой стиль, чтобы воспользоваться преимуществом. Вы получаете +2 competence бонус к броскам атаки против врага до конца боевой сессии.

Mounted Combat

Вы специалист верхового боя.

Требование: Ride 1+ ranks.
Выгоданефит: Раз в раунде, когда ваша лошадь поражается в бою, вы можете сделать проверку Верховой езды, чтобы отменить удар. Удар отменяется, если ваша проверка Верховой Езды больше Атаки (по сути, проверка становится Защитой лошади, если это выше, чем обычная Защита лошадики).
Особое: Оружейник и Фримен могут взять этот фит в качестве бонусного.

Multishot

Вы можете использовать короткие очереди и автоматический огонь из лазерного оружия с великолепной аккуратностью.
Требование: Dex 13+, Point Blank Shot, Rapid Shot.
Выгода: Когда используются короткие очереди или автоматический огонь из лазерного оружия, уменьшайте пенальти на эти атаки до -2 (для коротких очередей) или до -4 (для автоматического огня).
Normal: Посмотрите правила по автоматическому огню в седьмой главе.

Natural Swordsman [Initial]

У вас есть природное влечение к мечам всех видов.
Требование: Только на первом уровне персонажа.
Выгода: Вы получаете +1 competence бонус на повреждения, сделанные от атак мечами (short swords, longswords, greatswords, bastard swords, rapiers, и так далее).

К тому же, если противник атакует вас мечем, вы получаете +1 dodge бонус на Защиту.

Особое: ГМ, желающий создать подобный фит для другого рукопашного оружия (такого как ножи, топоры или алебарды) может сделать это.

Nimble(проворный)

У вас есть исключительная гибкость и ловкость рук.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Escape Artist и Sleight of Hand.

Особое: Sleight of Hand не может использоваться без тренировки.

Noble Title [Ranked]

Вы родились как член благородной семьи или были посвящены в рыцари, как господин благородного дома.

Требование: Дворянин 1+ уровня или любой класс 4+ уровня

Выгода: Вы принимаете на себя благородное звание, его звание зависит от того, сколько уровней этого фита вы обладаете. Каждый последующий уровень поднимает вас в ранг одного звания. Кроме того, каждый ранг дает вам +1 к Дипломатии среди других дворян, даже среди соперников дома.

Этот бонус складывается с каждым последующим рангом (то есть, баронет получает +2 бонус дипломатии). Дворяне имеют право привлечь любого крепостного как военнообязанного их Дому на временную боевую службу. Большинство крепостных плохие бойцы, и как правило, покидают поле боя при первой же возможности. Тем не менее, они могут обеспечить адекватный отряд наблюдателей для охоты на сбежавших преступников. Если привлеченный крепостной убит на такой службе, Дворянин должен платить компенсацию его семье, хотя это редко выходит больше, чем три года заработной платы крепостного.

Получение этого фита, без предварительного набора уровней в классах, требует разрешения ГМа и некий хороший ролевой повод (к примеру крайне редкое посвящение в рыцари, после большой битвы).

Фит 1-го уровня эквивалентен званию рыцаря или дамы. Фит второго уровня дарует титул баронета. На 3-ем уровне, вы получаете звание барона или баронессы. Фит 4-ого уровня дарует титул графа или маркиза. Фит 5-го уровня эквивалентен графу или графине. А фит 6-го уровня дарует титул герцога и герцогини.

Существует одно высшее звание для любого дома: Принц, глава всей семьи. Такое звание должно быть получено через трудности игры, и это обычно присуждается ГМом.

Oathbound (Allegiance)(присяга)

Вы приносите клятву верности личности, группе, организации, планете, звездной империи, этической или моральной философии, или убеждениям. Поступая таким образом, вы сможете лучше влиять на других людей, которые разделяют ваши предпочтения и более эффективно противостоять тем, кто этого не делает.

Требование: По крайней мере одно пристрастие

Выгода: Выберите одно из ваших пристрастий, которому вы посвятили по крайней мере одно очко лояльности. Пристрастие становится вашей основной верностью и не может быть нарушена никем, кроме вас. Сила вашего пристрастия позволяет лучше помогать другим существам, которые имеют то же пристрастие, если ваша попытка помочь (aid another) удалась, ваш союзник получает ситуационный бонус (равный вашей лояльности к пристрастию) на проверку умения или бросок атаки. Ваше пристрастие также дает бонус +1 к броскам атаки против существ, которые не имеют этого пристрастия.

Особое: Вы не можете использовать преимущества этого фита на несколько пристрастий. Если вы нарушите вашу присягу верности, вы навсегда потеряете преимущества этого фита, но может взять фит снова и получить преимущества нового пристрастия.

Off-Hand Parry

Вы искусны в использовании оружия в левой руке, чтобы защититься от ударов.

Требование: BAB +3, Dex 13+, Two-Weapon Fighting.

Выгода: В то время как вы деретесь двумя оружиями ближнего боя, вы можете назначить противника во время ваших действий и получаете +2 equipment бонус на Защиту от этого противника.

Вы можете выбрать нового противника ближнего боя во время любого действия. Условия, которые заставляют терять ваш бонус Ловкости на Защиту, также заставляют вас терять этот бонус.

Этот фит не имеет никакого эффекта против противников в ракетном бою и против дистанционных атак.

Old Debts(старые долги)

Друзья помогут вам двигаться. Настоящие друзья помогают вам перетаскивать трупы. Старые друзья знают, где спрятаны трупы ...

Требование: Contact class ability.

Выгода: Один раз в сессию, вы можете надавить на контакт, чтобы он поддержал вас так, как будто он является союзником.

Pain Touch [Weirding](болевое прикосновение)

Вы вызвать сильную боль у противника путем успешной атаки нервных окончаний.

Требование: BAB +2, Wis 15+, Bindu Strike, Weirding Way.

Выгода: Жертвы успешной оглушающей (stunning) атаки испытывают такие изнурительные боли, что их начинает тошнить на протяжении 1d4 раундов после раунда оглушения. Существа на одну категорию больше, иммунны к этой атаке.

Parry(парирование)

Вы можете использовать оружие для отражения атак ближнего боя. Вы умело используете оружие ближнего боя, чтобы предотвратить удары, наносимые вам.

Требование: BAB +2, Dex 13+, proficient with weapon.

Выгода: Подготавливая действие к парированию, можно попытаться отразить любую ближнюю атаку против вас. После успешной атаки против вас, сделайте проверку парирования, используя вашу базовую атаку + модификатор Ловкости. Если результат выше, чем в результате атаки, вы отклоняете атаку, и противник промахивается.

Бросайте повреждения парирующему оружию, также как в действии *strike an object*.

Peasant Hero(крестьянский герой)

Вы известны своей позицией против тиранов в защиту простого человека.

Выгода: Вы получаете +2 к Дипломатии и Сбору Информации при общении с крестьянами, рабами и другими угнетенными народами. Кроме того, вы можете более легко убедить их в том, чтобы скрыть вас (и ваших союзников) от властей.

...Penetrates the Shield

Вы высококвалифицированы в пробивании щита Хольцмана в ближнем бою.

Требование: BAB 5+, The Slow Blade...

Выгода: Когда вы делаете атаку в ближнем бою против экранированного противника, бросок активации щита снижается на 2 очка за каждое очко штрафа на повреждение, которое вы решили взять.

Perfect Memory(совершенная память)

Ваши воспоминания деталей и неясных фактов, почти сверхъестественны.

Требование: Int 15+.

Выгода: Вы можете сделать проверку Интеллекта с +4 aptitude бонус чтобы вспомнить ходящую информацию о знатных людях, народные слухи, или достопримечательных местах. Вы не можете брать ни 10 ни 20 на эту проверку.

Относительная неизвестность информации устанавливает DC проверки: DC 10 простые знания, DC 20 для редких деталей (известный местным жителям или ученым), DC 25 неизвестные данные (редко известные) и DC 30 для очень неясных сведений (забытые знания).

Personal Staff

У вас есть небольшая сеть служащих, помощников и советников, которых Вы можете призвать в небоевых ситуациях.

Требование: Дворянин уровня 10+.

Выгода: Вы получаете ряд небоевых миньонов (мажордомы, секретари, повара, водители и т.д.), равный модификатору вашей Харизмы +2. Вы можете уволить или заменить их, и они считаются полезными для их работодателей.

Persuasive(убедительный)

У вас есть свой путь словами и языком тела.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Bluff и Intimidate.

Planetary Adaptation [Initial]

Ваша физиология была изменена для жизни на планете с суровым климатом или неблагоприятными условиями окружающей среды.

Выгода: Вы получаете одно из преимуществ, перечисленных ниже, в зависимости от вашей планеты адаптации.

Пустынный мир: Вы получаете бонус +4 на проверки Выживания и бонус +4 на проверки Телосложения против голода и жажды.

Холодный мир: Вы получаете +4 бонус на Fortitude против экстремального холода, а также cold resistance 5.

Темный мир: Вы получаете darkvision 30m. Оно черно-белое, но во всех других аспектах работает как обычное зрение.

Мир с высокой гравитацией: Вы получаете +2 бонус на Силу Уменьшает ваш рост на 6 дюймов.

Горячий мир: Вы получаете +4 бонус на Fortitude против экстремальной жары, а также fire resistance 5.

Мир с низкой гравитацией: Вы получаете +2 Бонус на ловкость. Увеличивает базовый рост на 6 дюймов.

Водный мир: Вы получаете +4 бонус на проверки Плавания, и можете задерживать дыхание вплоть до количества раундов, равное двойному Телосложению.

Особое: Вы можете взять этот фит только на персом уровне. (или по разрешению ГМа). Вы можете брать этот фит несколько раз, однако каждый раз нужно выбирать разные миры.

Point Blank Shot

Вы опытни совершать хорошие выстрелы оружием дальнего боя на близком расстоянии.

Выгода: Персонаж получает бонус +1 на атаку и повреждения с оружием дальнего боя против противников в радиусе 10 метров.

Political Favors [Ranked]

Вы предоставили важную информацию влиятельным людям в прошлом. Теперь они обязаны вам немного *quid pro quo*.

Требование: Дворянин уровня 5+.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки favor и Charisma-based умения, против политиков и на все попытки добиться вмешательства правительства.

Особое: Вы можете брать этот фит несколько раз. Эффекты складываются.

Power Attack

Вы можете сделать исключительно мощные атаки.

Требование: Str 13+.

Выгода: Во время действий персонажа, прежде чем бросить атаки за раунд, персонаж может вычесть некое число из всех мили атак и добавить столько же на повреждения ближнем бою. Это число не может превышать базовую атаку персонажа. Пенальти на атаки и бонус на урон действует до следующего действия персонажа.

Prana Conditioning [Weirding]

Ваше обучение нервного управления позволяет выполнять невероятные подвиги координации и силы. Тренируясь быстрее реагировать, принимать болезненные наказания и быть психически дисциплинированным, вы осваиваете вашу физическую форму.

Требование: Weirding Way.

Выгода: Вы получаете permanent inherent +2 бонус на спасброски.

Prana Strike [Weirding]

Ваше обучение нервного управления позволяет попасть, туда, куда рассчитываете.

Требование: Weirding Way, Prana Conditioning.

Выгода: Этот фит дарует следующие способности.

Удар костяшкой: Если вы делаете успешную безоружную атаку, вы делаете нормальные повреждения, плюс модификатор Силы, умноженный на 1,5.

Удар ладонью: Когда вы ударяете противника успешной безоружной атакой, сила вашего удара толкает его на одну пятифуттовую клетку непосредственно от вас. Если площадь занята, ваш оппонент остается там, где он есть и получает 1 дополнительное очко повреждения субдуалом, в дополнение к любому ущербу от успешной атаки.

Precise Shot

Вы опытни в выцеливании дистанционными атаками.

Требование: Point Blank Shot.

Выгода: Персонаж может стрелять и метать оружие дальнего боя в противника, который дерется в ближнем бою, без пенальти.

Обычно: Персонаж получает пенальти -6 при использовании оружия дальнего боя против противника, который занят в ближнем бою.

Prized Bloodline

Ваши данные фигурируют в генеалогии Спаривания Бене Гессерит, и ваш род получил особое внимание среди всех прочих.

Требование: Human (feat).

Выгода: Рассматривая как потенциальный вклад в их программу разведения, Сестры делают разумные усилия, чтобы защитить вас от вреда, предупреждая вас об опасности или предоставляя убежище и даже помощь в сложных ситуациях.

С другой стороны, сестры имеют цель спарить вас с одной из них, и в конечном итоге пытается навязать вам пару, несмотря на ваши пожелания или личные обязательства.

Если Вы имеете доступ к соответствующим каналам связи и соответствующему транспорту, Вы можете добраться до Бене Гессерит и попросить аудиенцию, которая будет предоставлена до 1d10x5 часов (или на усмотрение ГМ) после внесения запроса.

Однако принятие на аудиенции не гарантирует, что любые запросы из будут удовлетворены. В то время как Бене Гессерит могут предоставлять ресурсы, поддержку и даже случайную прямую помощь, сестры редко предоставляют больше помощи, чем оказали бы молодому адепту.

Обычно: Ходатайство сестрам для аудиенции может занять несколько дней или даже недель, да и то аудиенция редко предоставляется не членам Бене Джессерит.

Особое: Чем больше вы зависите от помощи сестер, тем более тяжелыми будут последствия, если вы не захотите участвовать в их скрытой программе.

Pyretic Conscience

Ваш пацифизм является одним из центров вашего существования.

Требование: Treat Injury 4+ ranks, Wis 12+.

Выгода: Считается достаточно безопасным, чтобы управлять лечением даже самого императора, персонаж пользуется высоким спросом на свои услуги, получая множество социальных и материальных благ в качестве результата. Персонаж считает, что большинство людей возлагают на него вопросы, имеющие мало общего с его медицинской подготовкой или пацифистской совестью. Они доверяют свои личные проблемы, просят его честных советов или признаются в своих темных секретах, как будто он их психолог, консультант и исповедник, вместе взятые.

Вы получаете +2 competence бонус на все проверки Sense Motive и Treat Injury. Кроме того, при попытке подружиться персонажем ГМа (NPC), вы можете добавить модификатор Мудрости в качестве бонуса для таких проверок.

Quickness(быстрота)

Вы быстрее, чем обычно.

Выгода: Персонаж получает +3 очка живучести.

Особое: Персонаж может брать фит несколько раз, эффект складывается.

Quick Draw

Вы можете приводить оружие в действие с нечеловеческой скоростью.

Требование: BAB +1.

Выгода: Персонаж может вытащить оружие как свободное действие.

Персонаж с этим фитом может метать оружие со своей полной скоростью атак.

Обычно: Персонаж может вытащить оружие как дейтсвие движения.

Если у персонажа есть базовый бонус атаки +1 или выше, персонаж может вытащить оружие как свободное действие при движении.

Quick Use (быстрое использование)

Вы очень эффективны в определенном умении.

Требование: Выбранное умение 1+ рангов.

Выгода: Выберите одно из ваших умений. Если это умение как правило, занимает более 1 раунда на использование (до одной минуты), каждое действие с ним в настоящее время занимает половину стандартного времени. Если это умение обычно занимает полное действие в использовании, оно теперь занимает у вас только стандартное действие. Если этот навык как правило, занимает стандартное действие на использование, то теперь оно занимает свободное действие для вас. Вы можете использовать только один навык как свободное действие за раунд, используя этот фит.

Особое: Можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новое умение.

Rapid Shot

Вы можете использовать оружие дальнего боя с исключительной быстротой.

Требование: Dex 13+, Point Blank Shot.

Выгода: Вы можете получить одну дополнительную атаку за раунд с оружием дальнего боя. Атака совершается с вашей максимальной базовой атакой, но каждая атака (дополнительная и нормальная) получает пенальти -2. Вы должны использовать full-round action, чтобы использовать этот фит.

Renown(известность)

Вы, скорее всего, будете опознаны.

Выгода: Ваш бонус Репутации увеличивается на +3.

Особое: Вы можете брать фит несколько раз, эффект будет складываться.

Retainer(вассал)

У Вас есть преданный слуга или друг, который будет следовать за вами на край Вселенной, в обмен на продовольствие и содержание.

Выгода: Является ли он верным сенешалем, который всегда служил вашей семье или друг детства, который не поднялся в социальном классе, как вы, но до сих пор хранит кровную братскую клятву через время и пространство, ваш слуга посвящен вашим потребностям.

Ваш слуга является 1-го уровня Professional (дипломат, эксперт или дуболом) обученный в любой сфере деятельности, он должен служить вам наилучшим образом. Он поднимается в уровне, когда вы поднимаете два. Он (или она) считается, оборудован всем необходимым для его работы, но вы должны предоставить свое оружие и броню.

Дополнительные наемные работники могут быть получены деньгами во время игры, но они не проявляют лояльность, которую проявляет вассал. Другими словами, когда деньги закончатся, они уходят, но вассал всегда остается.

Ride-By Attack

Вы умело атакуете с движущегося транспортного средства или лошади.

Выгода: Персонаж не получает пенальти на скорость автомобиля при совершении атак, находясь в движущемся транспортном средстве или на движущихся животных. Кроме того, если персонаж находится водителем, он может совершить действия атаки, в любой точке движения транспортного средства.

Normal: При атаке с движущегося транспортного средства, персонаж получает пенальти в зависимости от скорости автомобиля. Пассажиры могут готовить действия, чтобы сделать атаку, когда их транспортное средство достигает определенного места, а водитель должен сделать свою атаку либо до, либо после того, как транспортное средство двинулось.

Riposte(ответная атака)

После того, как вы спарировали атаку, вы можете быстро сделать свою.

Требование: BAB +6, Parry.

Выгода: После успешной попытки парировать, вы получите атаку в качестве свободного действия в вашей максимальной базовой атакой. Вы можете выполнить только одну Ответную Атаку за раунд.

Run

Вы можете бегать быстрее, чем обычно.

Выгода: При беге, персонаж перемещается до пяти раз своей нормальной скоростью, а не четырех раз. Если персонаж находится в тяжелой броне, он может перемещаться в четыре раза выше его скорости, а не в три раза. Если персонаж делает прыжок в длину, персонаж получает +2 competence бонус на проверку Прыжков.

Sand Camouflage(песчаный камуфляж)

Вы можете скрыть себя в песке в любой момент.

Требование: Hide 5 ranks, Sandskimmer.

Выгода: Как стандартное действие, вы можете быстро замаскировать себя в любой площади золы, пыли, рыхлой земли или песка, по крайней мере 1 дюйм в глубину. В площадях с 1 до 11 дюймов таких почв, вы получаете бонус +4 на проверку Прятания. В площадях с 12 и более дюймов таких почв, вы получаете +10. Вы все еще должны иметь укрытия или маскировку, чтобы сделать проверку Прятания, в соответствии с правилами для этого умения.

Sandwalker

Вы особенно искусны в движении по песку.

Выгода: Вы считаете мелкий песок, как нормальную местность (normal terrain) и глубокий песок как мелкий песок. Песчаная корка не ломается под ногами, позволяя двигаться по вершинам дюн, как если бы это была нормальная местность.

Особое: Этот фит может быть взят два раза, что позволяет существу относиться ко всему песку, как к обычной местности. Его действие также складывается аналогичным образом с другими возможностями, которые улучшают движение по песку. Например, если Фример берет фит Sandskimmer, он считает весь песок обычной местностью и никогда не проваливается через корку песка, двигаясь по ней.

Savoir-Faire

У вас есть определенный талант, лихой стиль, порыв, или бравлада, которые выделяют Вас как кого-то особенного.

Требование: Cha 15+.

Выгода: Все, что вы делаете, будет сделано в стиле, будь то вхождение в комнату, и поворот головы, вырезанные свои инициалы на gobelen с рапирой, или даже смакование еды на банкете, чтобы произвести впечатление на хозяйку.

Вы можете намеренно пытаться произвести впечатление на окружающих вашим стилем в любой задаче. Вы делаете все необходимые проверки как обычно, но если ваш результат на пять или более выше, чем требуется DC, чтобы преуспеть в задаче, вы выполнили дело с прекрасным стилем.

ГМ имеет право диктовать любые правила, произведенный эффект от этого, но возможные результаты включают в себя Вы получаете бонус на инициативу или бонус на умения, основанные на Харизме, в результате впечатления тех, кто был свидетелем ваших дел.

Кроме того очень трудно смутить вас, даже полный провал в элегантном танце. В любое время, когда вы делаете ерунду, вы можете сделать проверку умения Блефа в качестве свободного действия для смягчения неудачи так, чтобы она выглядела преднамеренной. DC зависит от природы того, что вы сделали не так, но обычно это 15 или 20. Чем выше результат, тем лучше ваша реакция на провал.

Как свободное действие, вы можете сделать проверку дипломатии против любой попытки смутить вас, даже если вы не знаете, что происходит (ГМ может сделать бросок за вас).

Self-Sufficient(самостоятельный)

Вы можете позаботиться о себе в суровых условиях и ситуациях.

Выгода: Вы получаете +2 на все проверки Survival и Treat Injury.

Особое: Фримен может взять этот фит в качестве бонусного.

Shattering Blow(сокрушительный удар)

Вы освоили различные ломательные и разрушительные методы, что позволяет уничтожить неодушевленные предметы с пугающей легкостью.

Требование: Iron Fist, melee attack bonus +6 or higher.

Выгода: Все ваши безоружные атаки делают по крайней мере 1d8 повреждений (если не выше, за счет других фитов, класс оных функций и способностей). Кроме того, вы учитываете (4x) ваш модификатор Силы, когда при повреждении объекта.

При попытке разбить объект с помощью грубой силы, Break DC объекта уменьшается на 8 вместо 4.

Shield Conditioning

Вы подготовлены драться с щитом Хольцмана.

Требование: Holtzman Shield Proficiency, Shield Fighter.

Выгода: При использовании активированного энергетического щита Хольцмана, DR, который щит обеспечивает увеличивается на +2, но вы получаете -2 на атаку, когда у вас нет щита.

Обычно: Активированный щит Хольцмана обеспечивает DR 15, вы получаете штраф, равное броне щита на броски атаки и на все проверки умений, которые включают перемещение, в том числе на Верховую Езду.

Shield Fighter

Вы опытни в борьбе с щитом Хольцмана.

Требование: Holtzman Shield Proficiency.

Выгода: При использовании активированного энергетического щита Хольцмана, DC активации, которую щит обеспечивает повышается на +2.

Обычно: Активированный щит Хольцмана имеет бросок активации 15.

Shield Focus

Вы строго обучены обращаться с щитом Хольцмана, владеете им как естественным продолжением вашего тела.

Требование: Holtzman Shield Proficiency.

Выгода: Вы получаете +1 dodge бонус на Защиту при ношении активированного щита Хольцмана. Кроме того, штраф брони уменьшается на один, но не менее чем до нуля.

Shield Proficiency

Вы прошли подготовку по использованию физического щита в бою.

Выгода: Вы можете использовать щит и получаете только стандартные штрафы.

Обычно: Когда вы используете щит, которым вы не владеете, вы получаете штраф, равное броне щита на броски атаки и на все проверки умений, которые включают перемещение, в том числе на Верховую Езду.

Особое: Этот фит не распространяется на личные энергетические щиты Хольцмана. Смотрите holtzman Shield Proficiency. Некоторые классы автоматически получают Shield Proficiency как бонусный фит. Им не надо его брать.

Shot on the Run(выстрел на бегу)

Вы хорошо подготовлены в тактике перестреливания оружием дальнего боя.

Требование: Dex 13+, Point Blank Shot, Dodge, Mobility.

Выгода: При использовании действия атаки с оружием дальнего боя, персонаж может перемещаться как до, так и после атаки, при условии, что общее расстояние, на которое персонаж перемещается не больше, чем его скорость.

Передвижение таким образом не провоцирует атаку при возможности от того, кого вы атакуете (однако это может спровоцировать атаку при возможности от других).

Sidestep(шаг в сторону)

Вы способны на большее, чем просто уворачиваться, вы высококвалифицированы в уклонении от атак.

Требование: Dex 13+, Dodge.

Выгода: Во время своего действия, вы можете выбрать противника и получить +2 dodge бонус на Защиту против всех атак этого противника.

Вместо этого, вы можете назначить всех противников, которые нападают на вас и получить +1 dodge бонус на Защиту от нападения, сделанных любыми назначенными противниками. Этот эффект длится до следующего действия.

Silver Palm(серебряная ладонь)

Вы в совершенстве владеете бартером и искусством сделки.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Diplomacy и Bluff.

Simple Weapon Proficiency

Вы понимаете, как использовать все виды простого оружия в бою.

Выгода: Персонаж делает броски атаки с простым оружием как обычно.

Обычно: Персонаж без этого фита получает -у штраф при совершении атак с простым оружием. Большинство классов персонажей получают этот фит бесплатно на первом уровне.

Skill Emphasis(акцент на умении)

Вы особенно талантливы в одном умении.

Выгода: Выбирайте умение. Вы получаете +3 competence бонус на все проверки этого умения.

Особое: Можно брать несколько раз. Каждый раз нужно выбрать другое умение.

Smooth Talk(гладкий говор)

Привыкли иметь дело с незнакомыми людьми и иностранцами, не нужно никакого оружия, чтобы убедить в своей точке зрения.

Выгода: Вы получаете+2 бонус на все проверки Diplomacy и Sense Motive.

Snap Shot(выстрел навскидку)

Вы можете совершить выстрел быстрее, чем большинство.

Требование: Rapid Shot.

Выгода: В начале раунда, вы можете выцель какое-то число из всех бросков атаки и добавить столько же к проверке инициативы. Это число не может превышать базовый бонус атаки, а также влияние продлится до начала следующего раунда. Вы не можете делать атаки ближнего боя в этом раунде.

Snake Strike(удар змеи)

Вы так быстро вытаскиваете ваше оружие, что постоянно застаете оппонентов врасплох.

Требование: BAB +6, Flashing Weapon, Quick Draw.

Выгода: Когда вы достаете оружие ближнего боя для атаки противника, который настоящее время не участвует в боевых действиях, вы можете сделать финт как свободное действие.

Speed Demon

У вас есть странная способность выжимать больше скорости на выходе из транспортного средства под вашим контролем.

Выгода: Любое транспортное средство, которое вы контролируете, максимальная скорость увеличивается на 10% (округляется до двух метров).

Spring Attack

Вы обучены быстрым атакам ближнего боя и вдумчивой работы ног.

Требование: Dexterity 13, Dodge, Mobility, base attack bonus +4.

Выгода: При использовании атаки с оружием ближнего боя, вы можете двигаться как до, так и после атаки, при условии, что общее пройденное расстояние не больше, чем ваша скорость.

Передвижение таким образом не провоцирует атаку при возможности от того, кого вы атакуете (однако передвижение может спровоцировать атаку при возможности от других). Вы не можете использовать этот фит, если вы несете тяжелый груз или при ношении тяжелой брони.

Stamina(выносливость)

У вас есть удивительное количество выносливости.

Требование: Con 13+.

Выгода: Вы восстанавливаете очки живучести вдвое быстрее, чем обычно. Таким образом, как правило, восстанавливается одно очко живучести за уровень в час, этот фит позволит вам восстановить 2 очка живучести за уровень в час.

Stealthy

Когда ситуация требует скрытности, вы на высоте.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Hide и Move Silently.

Steely Gaze(стальной взгляд)

Просто взгляд в ваши глаза, может быть пугающим опытом.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Intimidate, и вы можете совершать Запугивание как действие движения.

Normal: Попытка Запугивания обычно занимает действие полного раунда.

Strategist

У вас есть возможность использовать свои тактические знания, чтобы направлять своих союзников во время боя.

Требование: Knowledge (tactics) 4+ ranks.

Выгода: Стандартным действием, вы можете даровать любому одному союзнику (не включая себя) в пределах расстояния (см. ниже) competence бонус к броскам атаки и dodge бонус на Защиту и спасброскам по Рефлексам.

Бонус равен вашему модификатору Интеллекта и длится количество раундов равно 1d4 + модификатор вашей Харизмы. Все союзники должны быть в пределах видимости и в пределах слышимости и должны быть в состоянии понимать вас.

Suicidal Charge

Вы можете нервировать вашего противника яростным боевым криком и дерзким наскоком.

Требование: BAB +3, Loyalty [Sardaukar] 1+.

Выгода: Когда вы насккиваете на противника (charge), он должен сделать успешный спасбросок по Воле (DC равен 10 + уровень вашего персонажа) или стать ошеломленным (dazed) на один раунд. Ошеломленный персонаж не может предпринимать никаких действий, но защищает себя нормально. Вы должны закончить чардж в ближнем бою с выбранным противником.

Обычно: Чардж не ошеломляет.

Особое: Хотя наиболее распространенный среди сардаукских войск, этот фит может быть взят любым персонажем, вызывающем страх в ближнем бою.

Sunder

Вы умело ударяете оружие противника, или какой-либо другой объект в ближнем бою.

Требование: Str 13+, Power Attack.

Выгода: Когда персонаж ударяет по объекту, который держит или несет противник, таких как оружие, персонаж не провоцирует атаку при возможности.

Вы получаете бонус +4 на любой бросок атаки, совершенной чтобы ударить объект, который держит или несет другой персонаж. Вы делаете в два раза больше повреждений объекту, чем обычно, неважно держит его персонаж или нет.

Обычно: Персонаж без этого фита вызывает атаку при возможности, когда он наносит удар по объекту, который держит или несет другой персонаж.

Surface Vehicle Operation

Выберите класс транспортного средства, едущий на поверхности (судно на воздушной подушке, скиммер, трактор, или гусеничный). Вы искусны в обращении с этим классом автомобилей.

Требование: Drive 4+ ranks.

Выгода: Вы не получаете штрафа на Вождение или броски атаки при работе с автомобилями выбранного класса.

Обычно: Персонажи без этого фита получают штраф -4 на проверки Вождения наземного транспорта, а также атаки, совершенные оружием, установленным на транспорте.

Surgery(хирургия)

Вы обучены для выполнения хирургических вмешательств для лечения ран.

Требование: Treat Injury 4+ ranks.

Выгода: Вы можете использовать Treat Injury чтобы совершать хирургические операции без штрафа. Смотрите описание умения Treat Injury.

Обычно: Персонажи без этого фита получают -4 штрафа на проверки Treat Injury, когда совершают хирургические операции.

Survivor

Возможность жить в регионе, который другие считают непригодным для проживания, вы преуспели в раскрытии тайны дикой природы и выжили, чтобы рассказать об этом.

Выгода: Вы получаете бонус +1 на спасброски по Стойкости и +2 на все проверки Выживания.

Swift Strike(стремительный удар)

Вы можете двигаться, во время совершения атаки.

Требование: BAB 4+, Mobility, Sidestep.

Выгода: Когда вы берете стандартное действие, делая атаку в ближнем бою, вы можете переместиться до половины вашей скорости. Вы можете переместиться на часть этого расстояния до атаки, а часть после атаки, или в любой комбинации, как для вас лучше, до тех пор, пока вы не превысите половину вашей скорости во время действий.

Tactical Genius

Ваши тактические знания бесценны для направления своих союзников для достижения максимальной эффективности на поле.

Требование: Knowledge (tactics) 8+ ranks, Strategist, Master Strategist.

Выгода: Вы можете направить одного союзника свободным действием или всех союзников стандартным действием. В любом случае, этот фит может быть использован только один раз за раунд.

Talented [Initial]

Вы необычайно одарены одним конкретным умением.

Требование: Только на первом уровне персонажа, ability linked to chosen skill 13+, chosen skill 4+ ranks.

Выгода: Вы получаете один ранг в выбранном умении, максимальный ранг, который может быть в умении навсегда увеличивается на единицу, и выбранное умение всегда считается классовым умением, независимо от класса.

Особое: Этот фит можно взять только один раз, и только на первом уровне.

Terrible Purpose [Cinematic]

Вы являетесь одним из потенциальных Квисатц Хадерахов племенной программы Бене Гессерит.

Требование: Human, Prized Bloodline.

Выгода: Ваши действия и присутствие не может быть воспринято пользователями предвидения. Все попытки гадания, предсказания или аналогичных форм предвидения слепы по отношению к вам, и автоматически пропускают или исключают вас и ваши действия.

The Slow Blade... (медленное лезвие)

Вы обучались обходить щит Хольцмана противника в ближнем бою.

Требование: Weapon Finesse, Dex 13+.

Выгода: Когда вы делаете атаку в ближнем бою, вы можете уменьшить повреждения (в размере не менее 1) в любом количестве, вплоть до вашего бонуса Ловкости. Затем вы можете вычесть это число из броска активации щита, чтобы обойти энергетический щит Хольцмана.

Вы должны выбрать, насколько уменьшить ущерб, до того как сделаете атаку.

Total Recall

У вас есть идеальные воспоминания всего, что вы испытали. Вы легко запоминаете имена, лица, факты, прочитанные в книгах, или намеки вашего прошлого. Вы можете использовать Total Recall, чтобы запомнить и рассказать опыт с абсолютной точностью, но в отличие от транс Ментата, Total Recall позволяет вспомнить только мельчайшие детали, сохраненные в кратковременной памяти в течение короткого периода (12 часов за модификатор Интеллекта). После этого, игрок должен либо повторить опыт или позволить ему вылезти в долговременной памяти, потеряв большую часть мелких деталей, так как это приходит с другими воспоминаниями.

Требование: Int 16+.

Выгода: Вы можете отлично вспомнить все, что вы видели, слышали, читали, или испытали. Если вы забыли некоторые детали вашего персонажа, который должен помнить, вы можете задать вопрос ГМу, чтобы он напомнил вам. Вы также получаете бонус +2 к любому проску умений, для которых механическое запоминание является полезным (на усмотрение ГМа).

Tough-As-Nails [Initial]

Вы можете принять наказание и возвращаться снова и снова.

Требование: Con 13+, только первый уровень персонажа.

Выгода: Ваш дайс живучести увеличивается на категорию (d6 до d8, d8 до d10, d10 до d12), до максимума d12.

Обычно: Ваш дайс живучести зависит от вашего класса.

Особое: Вы можете взять этот фит только на первом уровне.

Toughness

Вы прочнее чем обычно.

Выгода: Персонаж получает +3 очков ранений.

Особое: Персонаж может брать этот фит несколько раз. Эффекты складываются.

Traceless Step(не оставляющий следа)

Вы развили привычку удалять признаки своего присутствия. Скрывать ваш след стало естественным для Вас.

Требование: Int 13+, Track.

Выгода: DC для любой попытки заметить ваше присутствие или передвижение (есть ли вы в той же комнате, как они сейчас или был тут раньше) увеличивается на число, равное модификатору вашего Интеллекта.

Если вас там больше нет, и это требует DC, чтобы найти вас, 10 или более, требуется фит Track, чтобы следовать по вашим следам.

Кроме того, никто не может взять 10 или 20 при выполнении проверки умений, чтобы заметить ваше присутствие или перемещение. Эта способность работает и при противопоставляемых бросках и без них.

Track

Вы можете следовать по следам как существ, так и персонажей.

Выгода: Чтобы найти следы или следовать по ним одну милю, требуется проверка Выживания. Персонаж должен сделать новую проверку Выживания каждый раз, когда по следам становится трудно следовать.

Персонаж движется с половиной своей обычной скорости (или с нормальной скоростью персонажа с -5 штрафа на проверку, или с двойной скоростью персонажа со штрафом -20 на проверку). DC зависит от поверхности и сложившихся условий.

Поверхность	DC
Очень мягкая	5
Мягкая	10
Плотная	15
Твердая	20

Очень мягкая: Любая поверхность (свежий снег, толстым слой пыли, влажная грязь), которая содержит глубокий, ясно отпечатанный след.

Мягкая: Любая поверхность достаточно мягкая, чтобы сопротивляться давлению, но прочнее, чем мокрая грязь или снег, на которых часто остаются следы, но не глубокие.

Плотная: Большинство природных поверхностей или исключительно мягкие или грязные поверхности в помещениях. Цель может оставить следы, но только некоторые из следов могут быть найдены.

Твердая: Любая поверхность, которая не имеет следов вообще, такая, как голый камень, бетон, металл, или крытые этажи. Цель оставляет только не следы, а например, потертости и прочие отметки.

Если персонаж прваливает проверку Выживания, он может повторить ее через 1 час (на улице) или 10 минут (в помещении) времени поиска.

Trail of Blood(след крови)

Вы косите врагов, оставляя за собой полосу смерти на вашем пути.

Требование: BAB 12+, Cleaving Charge.

Выгода: Также как Cleaving Charge, за исключением того, что вы можете сделать три пятифутовых шага между ударами. Вы не можете превысить скорость своего перемещения этим действием..

Trustworthy(заслуживающий доверия)

У вас дружелюбное поведение, что людям, как правило, нравится.

Выгода: Персонаж получает +2 бонус на все проверки Diplomacy и Gather Information.

Truthsaying [Weirding](говорящий истину)

Вы прошли обучение, чтобы замечать признаки обмана, и признаки правду, когда вы слышите что-либо.

Требование: Wis 13+, Weirding Way.

Выгода: Вы можете добавить модификатор Интеллекта в дополнение к модификатору Мудрости, на любые проверки Чувства правды, для определения достоверности заявления.

Кроме того, после успешной проверки Sense Motive, вы можете сразу же провести действия, чтобы определить, говорит ли персонаж наглую ложь, говорить ли полуправду, или действительно ли цель верит в то, что говорит.

Обычно: Вы добавляете модификатор Мудрости на проверки Sense Motive.

Two-Weapon Defense

Вы особенно хорошо защищаете себя с оружием в обеих руках.

Требование: Dex 15+, Two-Weapon Fighting.

Выгода: Когда владеющий двойным оружием или двумя оружиями (не включая природное оружие или безоружные удары), вы получаете бонус +1 на Защиту.

Когда вы сражаетесь в обороне или с использованием полной защиты, этот бонус увеличивается до +2.

Two-Weapon Fighting

Вы можете сражаться с оружием в каждой руке, делая 1 дополнительную атаку каждый раунд вторым оружием. И оружие должно быть оружием ближнего боя, или дальнего боя (нельзя смешивать типы).

Требование: Dex 13+.

Выгода: Пенальти персонажа на драку с двумя оружиями уменьшается на 2 для основной руки и 6 с вторичной руки.

Ultimate Duelist (weapon)

Вы освоили определенный тип оружия в совершенстве.

Требование: Master Duelist with selected weapon, BAB +18.

Выгода: Ваши бонусы от Master Duelist увеличивается до +4 на броски атаки и +10 к повреждению при использовании выбранного оружия. Кроме того, три раза за игровую сессию, вы можете повторно бросить неудавшийся бросок атаки при использовании выбранного оружия.

Особое: Фит можно брать несколько раз, каждый раз выбирайте новое оружие.

Unbalance Opponent

Вы квалифицированы нарушать баланс оппонентов в ближнем бою.

Требование: Defensive Martial Arts, BAB +6.

Выгода: Во время ваших действий, вы назначаете противника не более чем на одну категорию больше или меньше, чем вы сами. Этот противник не добавляет модификатор Силы к броскам атаки, когда атакует вас. (Если ваша цель имеет пенальти на Силу, она все еще получает эти пенальти).

Модификатор силы на повреждения добавляется как обычно.

Персонаж может выбрать нового оппонента в любое свое действие.

Undermine(подрывать)

Вы преуспели в игре с неуверенностью людей.

Требование: Cha 13+, Intimidate 2+ ranks, Sense Motive 2+ ranks.

Выгода: Вы можете использовать хитрость, подрывая решимость другого персонажа. После разговора с ним в течении полного раунда, вы можете сделать проверку дипломатии противостоящую Чувству Правды цели. Если вы пресли, зерно сомнения было посеяно в цель, и он получает пенальти -1 на все проверки умений и пенальти -4 на инициативу в течение нескольких раундов, равные удвоенному модификатору вашей Харизмы.

Особое: Вы должны быть в состоянии понимать и быть понятым цель, прежде чем подрывать ее дух. Любой персонаж может быть подвергнут этому только один раз за игровую сессию.

Unlocked Potential (Skill Name)

У вас есть огромный потенциал для улучшения одного из ваших умений.

Выгода: Выберете одно классовое умение. Ограничение в ранге на это умение увеличивается на +3 (таким образом максимальный ранг на этой умение равен уровню персонажа +6).

Special: Можно брать несколько раз. Можно брать одно и тоже умение. Эффекты складываются.

Unshakable(непоколебимый)

Вы остаетесь хладнокровным во время кризисов, которые вызывают истерику у других.

Выгода: В ситуациях, где царит хаос, вы можете сосредоточиться и блокировать отвлекающие факторы, чтобы сохранить руки устойчивыми, разрядить бомбу в центре перестрелки или паники населения. Это больше, чем просто проверка концентрации для поддержания ваших действий. Вместо этого, он может добавить бонусы к выбранному действию.

Сложность по Воле	Bonus
10	+1
15	+2
20	+3
25	+4
30	+5

Вы можете вернуть спокойствие рукам один раз в день, делая сброс по Воле. Успех означает, что вы получите бонусы для выполнения определенной, небоевой задачи, к примеру разрядить бомбу, закрепить двигатель орнитоптера в полете и т.д. Этот эффект (считается экстраординарным) длится 10 минут, после чего бонусов уходит. Бонус зависит от DC.

Untouchable(неприкасаемый)

Ваш статус как благородного члена Дома делает трудным заведение уголовного дела на вас, благодаря влиянию вашего положения, развязывает вам руки.

Требование: Noble House [any] Loyalty +3.

Выгода: При работе с правоохранительными органами или государственными чиновниками, Вы можете удвоить свой бонус Репутации.

Особое: Вы должны вступить в благородный Дом, чтобы взять этот фит. Если в дальнейшем вы оставляете этот Дом, вы потеряете преимущества этого фита.

Vehicle Dodge

Вы умело уклоняетесь от атак во время вождения автомобиля.

Требование: Proficient with weapon, base attack bonus +1.

Выгода: The character gains a +1 bonus on all attack rolls he or she makes using the selected weapon.

Special: A character can gain this feat multiple times. Each time the character takes the feat, the character must select a different weapon.

Судя по всему, авторы скопили не то описание фита © Timfor

Vehicle Expert

Вы искусны в эксплуатации машин.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Drive и Pilot.

Veteran

Вы известны за вашу доблесть в значительной битве, и возможно имеете медаль в качестве доказательства.

Выгода: Вы можете надавить вашим прошлым, чтобы изменить мнение окружающих о вас и просить их помощи. Это может быть использовано против одного человека только один раз. Фит позволяет получить +2 на дипломатию или Сбор Информации в отношении этого лица. Кроме того, вы считаете (только для этого запроса) на один ранг выше, чем обычно, в том числе на получение любых бонусов умений с Большим рангом.

Особое: Этот фит можно брать несколько раз, эффекты складываются. Считается что у вас больше доблестных подвигов и медалей. Два уровня этого фита дадут +4 к Diplomacy или Gather Information и два дополнительных (временных) ранга, ану и так далее с дополнительными уровнями.

Weapon Finesse (melee weapon)

Вы полагаетесь больше на свою ловкость, чем на силу, в управлении оружием ближнего боя.

Требование: Proficient with weapon, BAB +1.

Выгода: Выбирайте одно light melee weapon, такое как rapier (если персонаж может использовать его в одной руке), или цепь. Вы можете выбрать безоружный удар или захват в качестве приложения этого фита. С выбранным оружием, вы прибавляете модификатор Ловкости на атаку, вместо модификаторы Силы.

Особое: Можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новое оружие.

Weapon Focus (weapon)

Выбирайте вид оружия. Вы можете выбрать безоружный удар или захват в качестве своего оружия для приложения этого фита.

Требование: Proficient with weapon, BAB +1.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на атаку с выбранным оружием.

Special: Можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новое оружие.

Weapon Master (weapon)

Вы опыты с определенным типом оружия.

Требование: BAB +6, Improved Weapon Focus with weapon.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на атаку с выбранным оружием. Этот бонус складывается с Weapon Focus и Improved Weapon Focus.

Особое: Можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новое оружие.

Weapon Specialization (weapon)

Выберите один вид оружия, для которого вы уже выбрали фит Weapon Focus. Вы также можете выбрать безоружный удар или захват для применения этого фита. Вы делаете дополнительный урон при использовании этого оружия.

Требование: Proficiency with selected weapon, Weapon Focus with selected weapon, Оружейник 4+.

Выгода: Вы получаете+2 бонус на повреждения с выбранным оружием.

Особое: Можно брать несколько раз. Каждый раз выбирайте новое оружие.

Оружейник может выбрать Weapon Specialization в качестве бонусного фита.

Weirding Combat [Weirding]

Натренированные в Weirding способах битвы, вы можете атаковать ваших врагов шквалом ударов.

Требование: Weirding Way, Combat Martial Arts.

Выгода: Вы можете сделать одну дополнительную безоружную атаку с максимальным базовым бонусом.. Эта атака, как и все остальные делается с -2 пенальти. Использование этой способности является фуллраунд экшеном.

Особое: Вы должны быть без брони и вы должны атаковать безоружными ударами, чтобы получить эти преимущества.

Weirding Way [Weirding]

При помощи учителя, назначенного наставника, или Сестры - ренегатки, вы прошли подготовку тайным "колдовским" талантам Бене Гессерит.

Выгода: Вы получаете Autohypnosis и Concentration как постоянные классовые умения. Дополнительно вы получаете одну Minor Weirding Ability из списка на странице 26.

Whipcord Reflexes

Ваши рефлексы быстрее, чем обычно.

Выгода: Персонаж получает +2 бонус на броски по Рефлексам.

Whirlwind Attack(круговая атака)

Вы можете бить рядом стоящих противников в удивительной, круговой атаке в ближнем бою.

Требование: BAB +4, Dex 13+, Int 13+, Dodge, Mobility, Spring Attack, Combat Expertise.

Выгода: Когда персонаж выполняет full-round action, он может отказаться от своих регулярных атак и вместо этого сделать одну атаку оружием ближнего боя, с самым высоким бонусом базовой атаки против соседних противников.

Withering Insult

Вы можете гарантированно достать вашего противника оскорблениями.

Требование: Int 13+.

Выгода: Социальный ранг и уважение обеспечивают жизненно важны е факторы для выживания в хаотическом мире Ландсраада. Люди защищают свою репутацию и не любят людей, которые пренебрежительно о них отзываются. Тем не менее, большинство людей может легко выбрать, какие обиды проигнорировать, а на какие ответить вызовом. Тем не менее, некоторые злодеи особенно хороши в травле своих конкурентов, их едкие слова редко остаются без яростного ответа.

Один раз в день, вы можете особо оскорбить кого-либо. Этот человек должен бороться, чтобы контролировать свое настроение или потерять все самообладание, все нормы социального приличия и здравого смысла, пока он не добудет извинения от вас. Цель оскорбления должен будет совершить бросок Воли с DC равной 10 + модификатор вашей Харизмы + ваша репутация.

Успех означает, что он может выбрать для борьбы с оскорблением то, что ему нравится, хотя он не может притвориться, что ему не было гадко.

Провал означает, что он теряет контроль и сразу же стремится получить сатисфакцию: либо вызвать вас на дуэль, ссылаясь на кодекс Kanly, свиснуть банду головорезов улице чтобы они атаковали на вас, и т.д.

Он не остановится, пока он не окажется в явной опасности. Другими словами, он не переведет внимание с неистовствующего Лазанского тигра, просто из-за оскорбления. Тем не менее, оскорбление по-прежнему зудит, и он вернется к нему, как только опасность минует.

Пример: Дворянин Дома Воллах, ведет дело против Дома Ордос, которые в свою очередь говорят что это дело похоже на дурацкую шутку. В конце концов эти подколы переполняют чашу терпения. ГМ просит игрока дворянина Воллах сделать спасбросок по Воле, чтобы избежать броска перчатки, вызывая соперника, который, судя по всему гораздо лучший фехтовальщик, чем он сам.

Word of Honor(слово чести)

Вы происходите из аристократии, где честь является важной частью повседневной жизни, несмотря на то, что многие дворяне постоянно плетут заговоры друг против друга. Вы однако, являетесь образцом чести, однако если вы станете жить по благородным стандартам, последствия могут быть плачевными.

Требование: House Loyalty 1+.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на вашу Репутацию. Этот бонус увеличивается до+2, когда вы имеете дело с дворянами.

Если вы нарушите слово, данное другому дворянину, вы сразу же приобретете дурную репутацию. Вы можете удалить это пятно на честом имени (и больше не быть дурно известным), потратив 1 очко действия в следующий раз, когда вы получите уровень.

Zensunni Focus

Вы можете почувствовать приблизительное местоположение врага, не имея возможности видеть его.

Требование: Wis 13+.

Выгода: При атаке противника дальней атакой, снижайте бонус сокрытия(concealment) на Защиту вашей цели в два раза (с округлением вниз).

Zensunni Shot

У вас есть странная способность точно отслеживать передвижения ваших врагов при стрельбе по ним.

Требование: Zensunni Focus, BAB +4.

Выгода: При атаке противника дальней атакой, игнорируйте бонусы сокрытия(concealment) на Защиту вашей цели.

Zensunni Mastery

Вы можете использовать вашу внутреннюю интуицию, чтобы вести более точные атаки.

Требование: Zensunni Shot, BAB +9.

Выгода: Вы можете добавить модификатор Мудрости на атаку с любым метательным оружием. Этот бонус идет в дополнение к любым другим модификаторам на броски атаки, в том числе любые другие модификаторы параметров.

Zero-G Training

Вы можете нормально функционировать в условиях низкой или нулевой гравитации.

Требование: Dex 13+, Tumble 4+ ranks.

Выгода: Вы не получаете пенальти условиях низкой или нулевой гравитации.

Обычно: Без этого фита, большинство действий условиях нулевой гравитации.получают —4 пенальти, а действия в условиях с низкой гравитацией получают —2 пенальти.

Глава 4: Дома

“Что ты презираешь? Это делает тебя по-настоящему известным.”

—from Manual of Muad'Dib by the Princess Irulan

Знатные Дома Ландсраада

Много планет во Вселенной стали богатыми и процветающими на протяжении тысячелетий, благодаря группам дворян, которые доминируют в политических структурах их миров. Независимо от того, каким образом и почему они оказались дворянами - будь то по законной родословной или кровавым переворотам, благородные Дома являются основой общества во всей цивилизованной Вселенной, и их сила часто выходит за пределы своих домашних систем, в галактики окружающих их.

Формально признанные Дома существуют в организме, названный Ландсраадом, Совет малых и больших Домов, которые держат политическое господство. Эти дома постоянно втянуты в политику, как на местном, так и в галактическом масштабе. Ландсраад имеет большое число дворян на бумаге, так как они обычно выбирают представителя их планеты на политической сцене. Кроме того, чиновники и бизнесмены часто поднимаются из ряда дворянских домов, и многие из самых известных корпораций галактики принадлежат и управляются благородными домами, такие как TaggeCo и KXOAM.

Так же, как криминальные семьи современного мира, благородных дома часто принимают участие в распрях и конфликтах между собой, так как они борются за власть и престиж. Эти интриги происходят так часто, на самом деле, что у них есть и имя и формализованные правила. Kanly, так называется древнее искусство вендетты, имеет строгие правила относительно того, кто может, а кто не может быть целью формального убийства, а также методы (то есть яд, ножи и т.д.). Эти конфликты являются жестокими и смертельными чаще всего, особенно между домами, родом с той же планеты или системы. От поединков до убийств, это главные опасности бытия одним из дворян, а тем более для тех благородных, которые особенно сильны и заметны. Многие просто считают это платой за свою власть, или необходимым побочный эффект содействия целям их семей. Многие из этих распрей могут длиться сотни и даже тысячи лет.

Благородные дома простые и мощные. На Кайтейне находится нынешняя резиденция императора падишаха Шаддама IV, знать окружена всеми предметами роскоши, дворяне могут понадобиться в любой момент и до сих пор остаются близкими к действию. В других мирах, одни из самых богатых и могущественных благородных домов в галактике доминируют на своих планетах. Основные различия между большими и малыми домами является размер Императорского лена, которым они обладают. Так близко к культурным центрам галактики, крупные дворянские дома остаются на передний крае политики, моды и бизнеса, и зачастую они контролируют тенденции и настроения окружающих систем. Эти дворяне часто высокомерны и выдержанны, и их знание собственной значимости часто дает им высокомерное отношение, чем обладают большинство других дворян.

Основные знатные дома часто самоуверенны, вплоть до высокомерия. Живя в центре вселенной, главные дома Ландсраада думают, что так как жизнь на их планете вращается вокруг их действий, жизнь граждан далеких миров вращается вокруг них.

Эти благородные дома не все бахвальны и тщеславны, они обладают значительной властью, часто используя свое влияние на распространение добра и благотворительность. Их чувство собственной значимости, однако, иногда приводит их к вмешательству в дела других.

Несмотря на это, самые благородные дома Ландсраада относятся хорошо к своим друзьям и жестоко к своим врагам. Всегда лучше оставаться в хороших отношениях с такими домами, а то однажды придет конец вашей власти.

Хроника Империи - ее история, законы и правила, выступает как сборник историй о каждом из правящих Домов. Хозяиничая над мирами Империи, Федеративные Дома Ландсраада правят Известной Вселенной по феодальной иерархии во главе с императором и императорским домом, в настоящее время Домом Коррино. Работая в качестве вассалов императора, Федеративные дома берут на себя на себя управление

в качестве планетарных правителей, принимая решение в родном сиридар лене, и участвуя в управлении ассамблем, называемый Советом Ландсраада. Хотя члены Великих Домов вполне сильны в физической и политической власти, ни один из них не конкурирует с силой Императорского Дома. Только их объединенные силы делают Федеративные Дома Ландсраада противовесом императорской огромной политической, экономической и военной мощи.

Лояльность благородных домов

Благородные дома, как фракции сами по себе, имеют свои собственные цели, методы и различные методы работы, которые отличают их друг от друга. Будучи связан с одним благородным домом не означает что вы автоматически становитесь врагом всех других благородных домов, каждый кто оказывает услуги то одному дому, то другому может запутаться в огромных и опасных сетях политических интриг. Просто работать или иметь обычные дела с благородным домом редко бывает достаточно, чтобы стать союзником этому дому. Тем не менее, долгосрочные контракты или деликатные задания привлекают внимание соперника Дома.

Часто можно завоевать доверие благородного дома просто доказав надежность, при получении работы выполнить ее таким образом, что отражается положительно на самом доме. Секретные убийства и надежная работа шпиона достаточно обычна в борьбе между дворянами, поэтому возможностью выполнения таких сомнительных задач с минимальной оглаской, возможно также высоко оценится. Любой персонаж, который неоднократно и надежно работает на данный благородный дом, может быть уверен в получении услуг от них, а вместе с этим любой выгоды, которую они могут получить взамен значительной опасности, идущей от Дома соперников.

Присоединение к Благородному Дому

Благородные дома не составляют единой фракции, а, скорее, каждый крупный (и не очень) благородный дом является фракцией сам по себе. Персонаж приносит присягу, и присоединяется к конкретному благородному дому. Существа, которые живут на планете или в секторе, который находится в ведении благородного дома, как правило, считаются жителями владений этого благородного дома. Те, кто работает на различные организации и корпорации, принадлежащих благородным домам также находятся под их защитой, и от них также ожидается определенное количество лояльности. Это не делает их членами благородного дома, однако предполагается, что они с симпатией относятся к Дому.

На самом деле вступление в благородный дом намного сложнее, чем просто быть хорошим слугой. Знать ищет кого-то с навыками руководства и социальными навыками, чтобы принять в свои ряды. Они не просто предоставляют титулы великим работникам, напротив, они ищут тех, кто может добавить что-то уникальное и полезное для репутации дома, приглашая их в свои ряды, только когда эти особые качества будут выявлены. Благородный дом благоволит мужчинам и женщинам, высокого положения, элегантно внешности, умным и обаятельными.

Получение титула и всякого рода власти, простым жителем, является чем-то редким, но те, кто достиг такого положения, бесспорно, заслужили его, показав преданность идеалам остальных благородных домов.

Покидание Благородного дома

Как и в криминальной семье, от благородного дома не так легко отказаться. Хотя можно оставить благородный дом, и остаться в хороших отношениях, но часто дворяне обижаются на это, и отмечают этого человека в качестве врага или предателя.

Выход на хороших условиях обычно означает отставку и оставляет позицию или право собственности на преемника. Это может быть связано с выходом на пенсию, чтобы принимать высокопоставленное положение вне дома (например, глава руководство корпорации или KXOAM), или просто желание уйти от политики. Выход из благородного дома таким образом, снижает лояльность персонажа до половины прежнего уровня (округляется вниз).

Оставление дома в плохих отношениях это совершенно другое дело.

Дезертирство из благородного дома рискованно, так как его члены затаивают обиду и у них есть ресурсы, чтобы поймать и вернуть дезертира. Благородный дом может позволить себе разместить непомерные награды за головы бывших членов, и иногда эта цена настолько хороша, что означает смертный приговор. Выход из благородного дома таким образом, приводит к потере лояльности.

Роль Великих Домов

Первые среди субъектов империи, являются благородные семьи, которые правят Великими Домами каждый несет ответственность за управление одной или несколькими планетами под эгидой Трона Золотого Льва. В обмен на свои дворянские титулы и планетарные запасы, Великие Дома должны хранить верность императору и почтение к трону, выплачивая в валюте десятину и призывников. В связи с компенсацией, Великие Дома наслаждаются политическими представительствами в Совете Ландсраада, и имеют долю в прибыли корпорации универсального развития, известной как КХОАМ. Контролируемая императором и членами Великих Домов, эти институты, формируют основу императорской цивилизации, установление форм и традиций, которые регулируют все политические и экономические обмены.

Членство в Ландсрааде

Под руководством императора, Совет Ландсраада управляет телом императорского законодательства, названный Великой Конвенцией. В соответствии с древними традициями, немного исправленными 10000 лет назад, Дом Ландсраада несет ответственность за соблюдение формы конвенции. Независимо от того соблюдаются ли условия, установленные Гильдией Мира, или наблюдения за Кодексом Канли - члены Домов Ландсраада должны соблюдать законы Великой Конвенции. Неспособность соответствовать ей, имеет ужасные последствия, а также умышленное преступление является государственной изменой - самое тяжкое преступление в Империи. Как член Ландсраада, каждый Великий Дом имеет одно или несколько мест в ассамблее, количество мест основывается главным образом на количестве планетарных запасов и политических интересах. Хотя некоторые из очень богатых домов используют дополнительные воздействия через КХОАМ, традиции чести Ландсраада основываются прежде всего на первородстве и родословной.

В дополнение к законодательным вопросам в империи, членство в Совете Ландсраада обязывает Великие Дома устанавливать и поддерживать порядок в родном и планетарных феодальных владениях. Так как автономия предполагает юридическую ответственность, в конституцию большинства домов включен дух, если не буква, Великой Конвенции. Такие документы всегда поддерживают жесткую кастовую систему faufreluches, обеспечивая "место для каждого человека, и каждому человеку свое место". Таким образом, дома помогают укрепить социальную иерархию, которая является основой для императорской цивилизации и планетарной власти.

Членство в КХОАМ

Под председательством императора избирается совет директоров компании КХОАМ (Combinne Honnête Ober Advancer Mercantiles) которая контролирует всю Имперскую коммерцию и предпринимательство. Великие Дома держат свою долю в компании КХОАМ, участвуют в ее регулировании и прибыли. В дополнение к держательству акций, большинство из Великих Домов наслаждаются правами КХОАМ, состоящие из торговых уставов и руководящих директорских постов. Такие гранты позволяют Домам контролировать производство, управлять рынками и делать инвестиции, которые вносят вклад в благосостояние КХОАМ в дополнение к самому Дому.

Дома, участвующие в жизни КХОАМ, должны отвечать за неудачи, квоты отказов или дефицит торгового баланса. Хранители Великого Дома несут полную ответственность за прибыль КХОАМ, и могут потерять свои места в директорате в результате плохого управления. Хотя коррупция остается обычным делом, нерациональное использование прав КХОАМ может привести к серьезным штрафам или карательные меры.

Характеристики Домов

В дополнение к обязательствам Ландсраада и КХОАМ, Великие Дома имеют некоторые общие характеристики, история Дома, видных членов, в частности, связи Домов и благородных предков. Хотя такие факторы отличают Великие Дома от других политических институтов, они также подчеркивают различия между домами, открывая свои уникальные культурные и семейные ценности.

Наследие Домов

Хроника Империи начинается с Великих Домов. Старее чем любое другое учреждение Империи, Великие Дома предшествовали Космической Гильдии и Бене Гессерит, помнят времена до Батлерианского джихада. Живая реликвия родилась в древности, дома получают наследие от процесса истории, каждое поколение привлекает новые надежда на эволюцию, каждое тысячелетие показывая, как мало что-то изменилось.

Уже более 10000 лет существуют хроники имперской истории. Тем не менее сохраняя их древние традиции, Великие Дома упиваются своим древним наследием. Из поколения в поколение, правящие патриархи передают мантию власти от отца к сыну, благородному наследнику, зная, что каждый новый наследник порождает надежду на продолжение рода.

Как наследие, наследники получают планетарные вотчины, дворянские титулы и права КХОАМ, сокровища больше, чем самый бесценный драгоценный камень или наиболее ценные реликвии. Только тогда, когда происходит падение Великого Дома или их род погибнул, семейные хозяйства и дворянские титулы возвращаются к императору. Таким образом, наследие дома определяет их момент в истории, а каждая уникальная история, это одна маленькая часть целого.

Имущество

Каждый Великий Дом правит одним сиридар-леном, как его родным домом, вся планета, над которой лорды Дома являются единственной и абсолютной властью. Дома также могут управлять дополнительными сиридар-ленами а также любым числом меньших квази-феодалных владений, это регулируется Императорским назначением и регулированием. Почти в равной степени важности, права КХОАМ, такие как бесконечные уставы и директорство, составляют основную часть запасов дома.

Звания дворян

Дворянские титулы определяют масштаб и значение владений земель. Если дом управляет сиридар-княжеством, то она будет проводить титул герцога (или сиридар князя для официальных мероприятий). Если она содержит дополнительные вотчины, такие как баронство или квази-лен, то титул будет сиридар-барон или сиридар-губернатор.

В дополнение к своим высоким титулам, Великие Дома также получают право собственности на все меньшие титулы, дарованные Малым Домам, которые управляют их вассалами. Великие Дома оставляют титулы, такие как Магистрат, Шевалье и лорд для Малых Домов, которые правят частью их земель,отданную в их распоряжение.

Нравственный облик Дома

Какие штампы каждый Дом оставляет в истории, в значительной степени зависит от правящей этики. Становится ли Дом известным за честное правление или имеет дурную славу за тиранию зависит от его духа. Учитывая огромную ответственность за свои субъекты, нравственный облик Дома часто проводит линию между известностью и дурной славой, выступающей в качестве одной из отличительных особенностей отдельного Дома.

В юрисдикции своих сиридар владений каждый дом правит в качестве автономного источника закона и порядка. Закон Дома регулирует все, что находится планетарных областях, от торговли до гражданства, от правонарушений до столичных преступлений. Законы сильно различаются от планеты к планете, в результате различных тенденций и духа руководящих домов.

Окружение Дома

Управление своими запасами и субъектами также требует от каждого дома приема на работу компетентных и разнообразных работников. Окружение Дома включает в себя непосредственных родственников правящей семьи и ее узкий круг бытовых слуг. Более удаленное, расширенное окружение охватывает все тело бытовых слуг, руководящий персонал и Малые Дома.

Отношения Домов

Как члены Совета Ландсраада или совета директоров КХОАМ, Великие Дома взаимодействуют с несколькими фронтами, создавая исторические связи между своими союзниками и конкурентами.

Хотя Великая Конвенция существует, чтобы содействовать укреплению мира среди домов, внутренняя война остается традиционной, если не неизбежной, в результате давней вражды между противниками. Но политическая необходимость диктует, что дома должны сотрудничать, регулировать разногласия, чтобы найти общие точки соприкосновения.

Малые Дома

Каждый из Великих Домов гордится своим благородным наследием предков и родословной. Как правило, правящие дома могут проследить свою родословную к Имперской династии, в то время как их меньшая родня, господа и дамы из Малых Домов имеют более отдаленные связи с королевской семьей в силу скрещения линий со своими патронами Великими Домами.

Поскольку выживание дома зависит от сохранения его родословной, благородные дома относятся к своим меньшим родственникам как к продолжению семьи, даря им титулы и возлагая на них малые планетарные субъекты. В случае, если Великий Дом лишается наследника, самый достойных из Малых Домов может, по указу императора, подняться как Дом преемник, унаследовав семейное имя в дополнение к совокупности владений Дома и титулам. Из Малых Домов, которые служат каждому Великому Дому, есть три из самых известных семей в списке.

Принадлежность домов

Принадлежность Дому указывает родился персонаж в дворянстве или в обычной семье. Она включает в себя социальный статус, старые линии крови, и семейные традиции. Покуда Вестерос правит махинациями больших домов, смелые и хитрые Малые Дома также могут изменить свою судьбу, когда представится возможность. Домам случаются взлеты и падения, дворяне из разных уровней могут найти себя не так далеко друг от друга, как они когда-то верили. Молодой лорд или леди родившаяся в Великом Доме будет владельцем огромного богатства и власти, но он или она также будут иметь гораздо больше врагов, в том числе соперников Дома, устремленных мелких дворян, и возможно, даже амбициозных братьев или родственников. Конечно, не все великие дома одинаковы - Дом Харконнен является известно богатым, в то время как Дом Коррино делает королей, но и тот и другой является уважаемым на свой манер.

И с другой стороны, рождение в Малом Доме дает некоторую защиту анонимностью. Такая знать все равно должна быть осторожной, они должны уважать их клятвы верности, либо столкнуться с яростью рассерженных лордов. Тем не менее, проницательные дворяне Малых Домов могут снискать благосклонность своего сеньора и получить невероятные возможности, и даже работать над смертельно опасным предприятием по подготовке к замене слабого правителя тем, кто подходит на эту роль лучше.

Те, кто родился без имени или покровителя испытывают трудности в мире, но если они достойно себя проявят, песни и рассказы будут только слаще. Дворяне, как и ожидается, красивы и отважны. Когда неизвестный рыцарь борется и выигрывает у наследного принца, или лихой жулик ворует у благородной дамы, простой народ кричит и аплодирует с радостью и восхищением, так как они видят себя в аутсайдерах, но тех, кто побеждает всех.

В DUNE: A Dream of Rain, Принадлежность к Дому персонажа определяет, родился ли он в Великом доме, Малом Доме, или вообще безродным. Хотя прошлое персонажа (см. главу X) указывает, где он был воспитан, Принадлежность Дому раскрывает дары рождения персонажа, которые он получил от природы.

Принадлежность Дому должна быть ролевым выбором, однако, это решение должно вливаться в концепцию кампании. Поэтому, чтобы убедиться, что вы не создаете ублюдка Моритани, когда ГМ хочет, чтобы все были рыцарями Дома Коррино, поговорите с ГМом о масштабах и направленности кампании. Кроме того, в то время как герои Великих домов командуют большими силами, чем Малые дома и доминируют жизнями простых людей, сознательный выбор более слабого персонажа может сделать более мощную историю.

Игрокам и ГМам, рекомендуется помнить, что персонажи из Великих домов имеют значительные полномочия и ресурсы в Ландсрааде. "Животное" Раббан регулярно пользуется преимуществами рождения Харконненом, а Кристаад фон Воллах становится правящим членом в Воллах VII, когда его отец отбыл на Кайтейн. Дворяне также имеют ответственность - проблемы и заботы о доме,

и его врагах, хочет этого персонаж или нет.

Ваш выбор Принадлежности Дома служит основой, которая окружает вашего персонажа. Зная историю дома и репутацию, вы получаете представление о том, как сделать любимое дитя (Пол Атрейдес, например, который заставил своих родителей гордиться), или персонаж, личность или действия которого идут вразрез с семьей (например, Ирулан Коррино, которая раздражает ее отца без конца).

Принадлежность Дома дополняет историю. Старки, часто с Севера, но это не должно иметь значения; тщательно подумав, вы можете создать такого персонажа, как Теона Грейджой (Грейджой вырос на Севере). Также как вы думаете, о Принадлежности Дому персонажа, вы, возможно, пожелаете, обдумать свой класс, так как некоторые классы соответствуют более тесному сотрудничеству с определенными Домами.

Описание домов

Управляющие множеством планет огромной Империи, Великие Дома Ландсраада исчисляются тысячами, невозможно подробно их описать, да и непрактично. Следующие семьи представляют шесть из самых могущественных Великих Домов. Каждый из них описан в терминах Наследия Дома, преобладающий нравственный облик, окружение семьи и межрегиональные отношения домов. Каждое описание также включает три Малых Дома и все это несет все нужные данные для игры.

Есть три типа Принадлежностей Домов: Великие дома, Малые дома, и не дома. Каждый тип принадлежности дома также предоставляет одну или больше опций для начального Социального Статуса персонажа.

Великие Дома

Есть множество Великих Домов в Ландсрааде, но ниже подробно описаны лишь некоторые из самых известных.

Corrino: *Выше чем честь.* Одна из старейших и чистых линий Андальской крови в Вестеросе, они управляют Долиной Аррин.

Atreides: *Мы живем в ярости.* Самый молодой из Великих Домов, которые взяли Железный Трон, разбив династию Тергарриен.

Harkonnen: *Мы не сеем.* Лорды Железных островов, они еще помнят старые способы рейдерства и грабежа.

Moritani: *Услышь мой рык.* Хозяева Кастерли Рок, являются линией Андалейм все блондины, красивые, имеющие богатства за пределами мечт королей.

Tseida: *Зима близко.* Когда-то были Королями Севера, они еще помнят старых богов и пути Первого человека.

Wallach: *Огонь и Кровь.* Разбитый Дом, Кровь Дракона, когда-то были победителями всех семи королевств Вестероса.

Малые Дома

Есть также десятки небольших домов во Вселенной, и каждый поклялся поддерживать Великие Дома в случае необходимости. За Малыми Домами, есть и Дома рыцарей землевладельцев (см. Наименьший из малых лордов, стр. 90). Их слишком много, чтобы составить полный список, поэтому приведем два примера, в качестве модели для других мелких домов: **Дом Амбер** и **Дом Фрей**.

Без Дома

Не каждый в Известной Вселенной рождается в дворянской семье. Простолюдины и малые люди должны взять Принадлежность Без Дома. Низкого происхождения персонажи, которые связаны с благородным домом (под присягой меча, назначенный Мейстер и др.), должны взять Принадлежность Без Дома, хотя их социальный статус может начаться в любом месте от ранга 0 - 3 (на усмотрение ГМа) или быть подняты в ходе игры (см. фиты Повышения статуса, стр. 180, и Команды, стр. 175, и получение титула, стр. 192).

Характеристики Принадлежности Дома

Каждая принадлежность дома имеет описание: Дом, в том числе известные и легендарные истории, натура тех, кто несет его имя и основные фонды Дома.

История Дома описывает легенды основания благородного дома, и рассказывает, что известно об их месте в истории Ландсраада.

Положение дома описывает ситуацию дома в Ландсрааде в ходе кампании текущего года, установленный в качестве стандартного на 10 161. Тут подробно рассказываются отношения с тронем Золотого Льва и любые известные позиции, занимаемые членами дома. В нем также перечислены цели дома, и средства, которые дом будет использовать для их достижения.

Предназначение Дома предлагает то, что произойдет в будущем с домом и ее известными членами в конце первого романа после смерти барона Харконнена, и объявление Пол Атрейдеса Императором Вселенной. Это вызывает вопросы и зацепки для ГМов, которые хотели бы изучить альтернативные судьбы Вселенной Ююны.

Принадлежность Дома предоставляет список фитов, которые обычно используются его членами. Принадлежность Дома выступает в качестве предпосылки для этих фитов (см. главу XX: Фиты, для получения дополнительной информации). Он также указывает на ранг социального статуса дарованный любому члену, несмотря на то, что отдельные члены дома могут иметь и меньше влияния, они могут быть наследником, или даже быть лордом дома.

Потеря принадлежности Дома

Член благородного дома, который отворачивается от своей семьи, чтобы войти в орден Бене Гессерит, стать членом Космической Гильдии, или присоединиться к сардаукарам существенно теряет свою принадлежность дому. После клятвы, персонаж традиционно теряет свое место в семье. В случае ордена, она даже теряет свою фамилию. Персонаж теряет все свои очки влияния на его дом, накопленные в ходе социального статуса, и его социальный статус изменяется с учетом нового братства (см. социальный статус, стр. 90). Он сохраняет свою принадлежность дому для Фитов Дома, и все еще может выбрать их в более позднем возрасте предполагая, что он выполняет все требования и получает одобрение ГМа.

Персонаж, однако, сохраняет любые классовые очки влияния (те, которые получил за уровень), присвоенный дому или организации, даже если персонаж теряет свое имя и принадлежность дома. Это отражает расширенные связи в Доме, и показывает, что кровь может иногда быть сильнее, чем обеты.

Это правило должно быть применено к любому братству, гильдии, ордену, или традиции из-за которой персонаж теряет связь со своим домом или организацией. Смотрите "На службе", стр. 201. Например, персонаж Пола - Хельдан родился в Доме Харконненов. Как четвертый сын младшего двоюродного брата, он не имел возможности наследования, но вместо этого был отправлен в Салусу Секундус тренироваться с сардаукарами. Пол создает Хельдана как Дворянина 1-го уровня, с Принадлежностью Дому Харконненов (ранг социального статуса 3, ECL +2). Его социальный статус дает ему базовое Влияние Харконнена +15. Как Дворянин 1-го уровня, он также получает 8 очков Влияния (+0 модификатор Харизмы). Он тратит 4 очка Влияния на свой Дом, доводя его до Харконнен +19, и 4 на друга детства, Ализана Талли. Через год, Хельдан Харконнен направляется на Салусу Секундус, где он тренируется, чтобы стать сардаукаром.

Дом Атрейдес

Semper Paratus, Semper Fidelis

Давно почитаемые за достойное поведение и стремление к справедливости, Дом Атрейдес олицетворяет благородные традиции и высокие идеалы, на которых основана Великая конвенция в Ландсраад. Дом Атрейдес добросовестно служил Империи около десяти тысяч лет, строит свою значительную репутацию на протяжении тысячелетий доказанных руководством негибаемого мужества и стойкой морали.

История Дома

Не раз дворяне Атрейдес хвастались происхождением от мифического дома Атрея, названом в древних легендах Терры, но такая гордая шутка вряд ли уменьшит благородность почтенных предков рода Атрейдесов. Их предшественник, будучи двоюродным братом императору Сарда первому и Башарм Корпуса службы Имперского флота, Атрейдес доказал свою лояльность во многих случаях, получив многочисленные царские титулы и земли. После управления сиридар Герцогством Каладан около 26 поколений, Атрейдес, похоже, властвуют над Каладаном как родной землей.

Личности Дома

Теперь во главе с сиридар герцогом Лето Атрейдесом, часто называемый просто герцог Лето (или "Красный Герцог"), Дом Атрейдес выступает в качестве неофициального представителя многих домов федеративного Ландсраада. Почтение к меньшим членам, как верным сторонником прав Дома, Дом Атрейдес пользуется большой популярностью, сохраняя свою репутацию борца за реформирование Верховного Совета Ландсраада.

Не являясь одним из богатых домов, Дом Атрейдес обладает значительным политическим влиянием в результате его дворянского звания и доброжелательный идеологии. Потому что он утверждает, что личная честь, простое управление, и общепринятая мораль, это те черты, которые будут цениться выше всех остальных, Дом Атрейдес является привлекательным очагом, вокруг которого собираются многие Дома. В то время как недоброжелатели Дома Атрейдес утверждают, что его идеалы несут признаки черни и его методы разрастаются с возрастом, некоторые отрицают, что Атрейдесы искренни в своей чести сохраняют лояльность только ради лояльности других, и отплачивают на чужое отношение той же монетой.

Имущество Дома

Дом Атрейдес владеют планетой Каладан в сиридар княжестве более 26 поколений, и Красный Герцог увеличил свою позицию среди Совета Ландсраада в качестве неофициального представителя многих более мелких, но более почетных домов.

Замок Каладан является небольшим, красивым замком, который считается одним из самых грозных крепостей в известной нам вселенной.

Позиция Дома

Сильный голос является популярным голосом, и популярный голос вызывает зависть тех, кто находится во власти. Хотя герцог Лето хороший человек, его праведная позиция прав Дома, к сожалению, сделало его объектом скрытой вражды своего государя-императора Шаддама IV. С помощью этого, стремясь к мести, Дом Харконненов использовал эту возможность, чтобы поставить в очень опасную ситуацию герцога и его семью.

Малый дом Атрейдес - Дом Демиос

Наиболее тесно связанный Малый Дом, дом Демиос ведет свою родословную с до-Каладанской эпохи. Дом Демиос способствовал Атрейдесам своей резкой политической поддержкой и ловкой позицией государства. Из тех инструментов государственного управления, которые есть в их арсенале, дом Демиос специализируется на политических интригах и ловких переговорах.

Профиль Дома Демиос

Имя: Демиос

Происхождение: Атрейдес

Родина: Каладан

Титул: +3 (Регент-губернатор)

Вотчина: +2 (Свободный город)

Известность: +1

Активы: 10

Малый дом Атрейдес - Дом Партенон

Старший из Малых Домов, дом Партенон служил Дому Атрейдес около 1Т00 поколений, прослеживая свою родословную по женской линии семьи. Известный своим накопленным влиянием и популярностью в Сиссельрааде, семья Партерноп осуществляет управление крайне осторожно, основываясь на реакционном консерватизме.

Малый дом Атрейдес - Дом Спиридона

Осуществив восхождение в популярности, Дом Спиридона представляет когти Атрейдесовских ястребов. Спонсируя военную академию, Дом Спиридона поставляет кадры из лучших солдат и военачальников, которых можно найти на планете Каладан.

Отношения Дома

Дом Коррино: Трон Льва должен быть сохранен, хотя императору необходимо реформировать свою политику, если он хочет править с нашего согласия.

Дом Харконнен: Харконнены являются порочными животные и больше ничем. Со временем, их жажда власти в очередной раз их погубит.

Дом Моритани: Хотя они несут ответственность за уничтожение наших бывших союзников Дома Гиназ, Моритани являются пешками в большой игре.

Дом Тсейда: Мы восхищаемся их правовой и дипломатической проницательности и ловкости. В прошлом они служили нашими союзниками, и мы рады выступать в качестве их представителей в Зале Речей Ландсраада.

Дом Воллах: Самые сильные из наших союзников, дом Воллах разделяет многие из наших традиций, поддерживают нашу борьбу против тирании.

Каладан

Третья планета Дельты Павонис, Каладан является домом мира Атрейдес. Атрейдесы жили в замке Каладан в течение двадцати шести поколений, от сиридар князя Паулос XVI до герцога Лето Справедливого.

Тип Планеты: Земной

Климат: Умеренный

Местность: острова, океаны

Атмосфера: пригодна для дыхания

Гравитация: Стандартная

Диаметр: 10,308 километров

Продолжительность дня: 52 стандартных часа

Продолжительность года: 323 стандартных дня

Языки: Простой (Галлах)

Население: 2.1 миллиона

Правительство: Сиридар княжество управляемое Домом Атрейдес

Основной Экспорт: Каладанский рис пунди

Основной импорт: Разнообразный

Система/Звезда: Дельта Павонис

Судьба Дома*

Владыки Вале, по крайней мере те, кто не следует руке Леди Лиса - находятся под ее беспокойном управлении. Бронзовый Ён Ройк, величайший из знаменосцев Аррин, откровенен в своем желании вступить в войну против Ланнистеров. Другие вельможи вторят ему, стыдятся продолжающегося бездействия. Одним из источников тревоги является отказ Леди Лиса служить ее дяде, сэру Брайдену Талли, которому нужен любой меч, чтобы принести помощь в Риверран.

Таким образом, Блекфиз отказывается от своего служения, как Рыцарь Ворот и покидает Вале со своей племянницей, леди Кейтлин Старк, чтобы присоединиться к Роббу Старку.

Известные Члены

Лето Атрейдес, сын герцога Пола Атрейдеса, чья впечатляющая кончина на корриде стала легендой среди Атрейдесов, и леди Элен из Ришезов, выступают в качестве верховного главы Дома Атрейдес. Его Ментат и мастер убийц Туфир Хават выступает на его стороне, ведя воспитание второго поколения дома Атрейдес. Леди Джессика, адепт Матерей школы Бене Гессерит на Воллах IX, украшает замок Каладан как наложница герцога и мать герцогского наследника молодого Пола Атрейдеса. В военных делах князь полагается не только на Туфир Хават, но и на двух доблестных людей - трубадура-воина Гурни Халлека, и Дункана Айдахо, легендарного Мечника школы Гиназ. Спасенный от Харконненской ямы на Гьеди Прайм, Гурни Халлек погашает свой долг, выступая в качестве Главнокомандующего Атрейдес и менестреля Дома. В обмен ненависти Гурни к Харконненам, Дункан Айдахо обещает свой военный опыт и легендарный меч, служащий дому Атрейдес, как один из лучших дуэлянтов в известной нам вселенной.

Черты Дома

Фиты: Able Body; As High As Honour; Blood of the Andals; Gold Breeder; Noble Spirit.

Социальный статус: Ранг 4 (Член Великого Дома)

Дом Коррино

Veni. Vidi. Vici.

Более чем 10000 лет, дом Коррино правит Известной Вселенной от Трона Золотого Льва, находившийся на первых порах на Салзе Секундус, а в дальнейшем на Кайтейне. Сарда Первый зарекомендовал себя как первый из падишах императоров - династия которого продолжается с Императорского Дома "Коррино" имя взятое на коронации Сарды. Тем не менее при поддержке своих страшных легионов сардаукаров солдат-фанатиков, военная мощь Дома Коррино остается ключом к власти.

Но на протяжении тысячелетий, Дом Коррино укреплял свой суверенитет, накапливал огромные запасы, вел переговоры и заключал хитрые дипломатические договоры и устанавливал жесткий контроль компании КХОАМ.

История Дома

Глава Высшего совета Ландсраада и бессменный председатель компании КХОАМ, приказы падишаха Императора обладают такой силой, что его служебные обязанности затмевают его роль как лидера Дома Коррино. Часто его обязанности требуют, чтобы он поставил интересы Империи выше интересов своего Дома, что неизбежно вызывает раздоры и конфликты между Малыми Домами Коррино. Несмотря на то, что то же самое справедливо для большинства Великих Домов, так заманчивы обещания императорского трона, что Дом Коррино страдает больше от восстаний и борьбы, чем любой другой Великий Дом. В своих частных журналах, многие императоры выражают сожаление по поводу того, что вместо величия и богатства, внутренние конфликты хищников стали истинным наследием Дома Коррино.

Личности Дома

Чтобы Великие Дома Ландсраада завидовали и боялись, Дом Коррино правит Империей с преднамеренной и целенаправленной рукой. несмотря на быстрые вспышки гнева, как у любого великого владыки, падишахи императоры совершенствовали искусство управления государством, проявляя терпение, терпимость и даже благодарения для подавления предстоящего конфликта или упреждение политического недовольства. Однако такое царственное великодушие всегда несет в себе неявную угрозу применения насилия, тонкое напоминание о реальной власти императора.

Провозгласив "закон является абсолютом науки", в качестве манифеста, Дом Коррино усиливает свою волю военной поддержкой только в крайнем случае. Тем не менее, он сохраняет свои легионы фанатиков сардаукаров наготове, и продолжает пополнять свои войска с обязательной срочной службой, которую требует от каждого Дома Ландсраада. Кроме того, разведывательной сети Дома Коррино нет равных, имея шпионов в почти каждом месте известной нам Вселенной. Имея такие ресурсы в своем распоряжении, Дом Коррино остается неуязвимым для внешнего нападения, зная из истории, что наибольшая угроза исходит из рядов своей знати.

House Holdings**

House Corrino (flavor text).

House Position**

House Corrino (flavor text).

Малый Дом Коррино — Дом Айнгеру

Давние фавориты Коррино, дом Айнгеру утверждает, что их родословная восходит к Салuze Секундус. Считаются чемпионами Трона Золотого Льва, дом Айнгеру включает в себя строгую военную доктрину, унаследованную в своей традиционной службе среди легионов сардаукаров падишаха.

Профиль Дома Айнгеру

Имя: Айнгеру

Происхождение: Коррино

Родина: Кайтейн

Титул: +2 (Губернатор)

Вотчина: +2 (Свободный город)

Известность: +1

Активы: 11

Малый Дом Коррино — Дом Евангелос

Женская линия потомков внебрачного сына Эльруда тт, Дом Евангелос является самым скрытным и выведенным из Малых Домов Коррино. Специализируясь на эрудированных знаниях, дом Евангелос служит из тени, сея страх в сердца врагов.

Малый Дом Коррино — Дом Щьявонна

Выведенный из легионеров Ордена Льва, дом Щьявонна обязан своим благородным статусом своего прародителя Владешара Первого, великого военного гения. Непопулярный в Сиссельрааде, дом Щьявонна способствует

* наркомания с Джоном Мартином продолжается

© Timfor

** Разработчики это не заполнили © Timfor

возвращению императорского трона на Салузу, опасаясь что сардаукары станут мягкими в отсутствие сильного верховного главнокомандующего.

Отношения Дома

Дом Атрейдебс: Мы восхищаемся Атрейдесами, но политическая необходимость сделала нас врагами. Из всех домов, они становятся нашими самыми яркими недоброжелателями.

Дом Харконнен: Харконненны двигаются слишком смело для нашего спокойствия, но они невольно служат наши интересам. Мы потакаем их смелости в настоящее время.

Дом Моритани: Их верность более уверена, чем у Харконненов, Моритани оказались надежными агентами в поддержке подрыва Атрейдесов.

Дом Тсейда: Мы не обмануты их кажущимся расположением. Тсейда являются назойливам домом, с руками во многих карманах, в то время, как мы должны водить из за веревочку.

Дом Воллах: Пенсионер, копающийся в своих книгах, барон фон Воллах не представляет непосредственной угрозы. Его устаревшие взгляды и воспитание сардаукаров обеспечивают короткий поводок.

Кайтейн

Императорский Двор был переведен На Кайтейн с Салузы Секундус в 14кй году, после неудачной попытки очистить планету от радиоактивного заражения.

Смерть Роберта Баратеона оставила дом царя в смятении. Несмотря на то, что некогда храбрый и смелый воин когда-то исчез в тумане из вина и женщин, он один держал других амбициозных владык Дома Баратеона в узде и укрепил место дома среди королей.*

- Тип Планеты:** Земной
- Климат:** Умеренный
- Местность:** ?**
- Атмосфера:** пригодна для дыхания
- Гравитация:** Стандартная
- Диаметр:** ?**
- Продолжительность дня:** ?
- Продолжительность года:** ?
- Языки:** Простой (Галлах)
- Население:** ?**
- Правительство:** Имераторство
- Основной Экспорт:** ?**
- Основной импорт:** ?**
- Система/Звезда:** ?**

Судьба Дома*

Смерть Роберта оставляет пустым Железный Трон, который даже Ланнистеры не могут занять, с помощью своих интриг. Когда человек сидит на Железном Троне, трудно различать друзей и врагов. Это одинаково верно и для господ, которые стоят в очереди на престол, в результате чего капризное и неопределенное поведение различных сторон пытается согласовать свои ресурсы и присягнувшие мечи.

Известные Члены Дома

Непосредственный потомок от Сарда I, Император Падишах Шаддам IV правит Империей от имени Дома Коррино. Отравив отца, Эльруда IX, чаумуркой (отравленный напиток), Шаддам IV помогает грозному совету благородных делегатов из Младших Домов Коррино. Среди них, граф Хазимир Ферринг, продукт разведения программы Бене Гессерит и легендарный фехтовальщик, служит Императору, как близкий друг Шаддама. В то время как жена графа леди Марго верно служит ордену Бене Джессерит, она сопровождает графа на большинстве миссий, и в настоящее время находится на Арракисе, где ее граф служит Императорским послом. Видящая Истину императора, Преподобная Мать Гая Елена Мохийам, также верна ордену, как и пять дочерей императора (Ирулан, Чалис, Венцикла, Длсифа и Руджи). Жена Шаддама, Анирул, умерла несколько лет спустя, оставив его без каких-либо законных сыновей, из которых можно было бы назначить королевского наследника. Ходят слухи, от шпионов, что Анирул как сестре высокого ранга, было приказано не родать наследников Императору.

Знатные Титулы: Падишах Император, Сиридар-правитель Салузы Секундус и Кайтейна.
Владения Дома: Кайтейн (Императорский Трон) и Салуза Секундус.

Черты Дома

Фиты: Blood of the Andals; Giant's Blood; Noble Spirit; Ours Is The Fury; Stubborn
Социальный Статус: Ранг 5 (Член Королевской Семьи)

Дом Харконнен

As High As Honour
Антиподы Дому Атрейдебс, имя Харконнена осуждает вся Империя, из-за своей тиранической жестокости и вопиющего неуважения к высоким традициям Ландсраада. Отвергнутые Ассамблеей Домов за акт трусости в битве при Коррин, Дом Харконненов отправлен в изгнание по указу императора Сарда I. После почти тысячелетнего позора и трудностей, Харконненны получили прощение за свои преступления и начали строить династию руинах своего позора.

История Дома

С помощью ловких манипуляций с рынком китового меха и тщательных инвестиций в другие рынки роскоши, господа Харконнеын методично увеличили свой статус Великого дома, получив сиридар-вотчину на Гьеди Прайм, как окончательное признание их экономической мощи. Неохотно принятые Советом Ландсраада, Дом Харконненов оказался первый раз раз в пределах досягаемости своих древних врагов Атрейдесов, которые несут прямую ответственность за их изгнание много тысячелетий назад. Харконненны не забыли стыд, понесенный их предшественником Башаром Абульурдом Харконненом, несправедливо обвиненный Атрейдесами, самозванными героями битвы при Коррин. Но Харконненны научились терпению в изгнании и тайно ожидали дня, когда будет завершена месть Атрейдесам.

Руководствуясь своей ненавистью и жадной мести, Дом Харконненов инициировал ненасытную кампанию, чтобы увеличить прочность их положения. Установив власть на сильно загрязненной и чрезмерно эксплуатируемой родине Гьеди Прайм, Харконненны выбрали Арракис, источник меланжа, самый ценный товар во Вселенной, как их самый амбициозный проект. Годы усердной подготовки окупилсь, когда император и КХОАМ наградили их сиридар губернаторством Арракиса. За восемьдесят с лишним лет их контроля, Харконненны порадовали императора доения спайса с Арракиса, отчитываясь КХОАМ о все возрастающей квоте, в то же время тайно накапливая запас невообразимого богатства, которое весь Ландсраад не мог бы вообразить.

Личности Дома

Гнусный барон Владимир Харконнен, чрезвычайно тучный тиран, известный своей извращенностью и хитростью, управляя Домом, использует свою огромную власть и богатство, чтобы сделать смелые и вызывающие выгоды. Совершая наиболее серьезные нарушения и принимая самые мерзкие практики, Харконненны безжалостно управляют своими подданными, угнетают их территории, и оскверняют их названия, чтобы вызвать страх и отвращение у большинства других Великих Домов. Не смущаясь, Дом Харконненов гордится своим успехом, возможно, их сделало черствым многолетнее бесславное изгнание. Они пропагандируют идеологию хищников, принимают естественный порядок хищника и жертвы. Хотя эта философия делает их непопулярными в Ландсрааде, они принимают осуждение со стороны "меньших зверей, которые стекаются вместе для взаимной защиты". Их осуждение не вводит в замешательство Дом Харконненов, которые стремятся к сокращению их стада, не допуская пастухов, особенно проклятого герцога Атрейдебс , которые могли бы помешать им в их возвращении на вершину политической пищевой цепи.

Имущество Дома

Правитель Гьеди Прайм в сирадир-баронстве и Арракис как сиридар-лен.

Позиция Дома***

Flavor text.

* наркомания с Джоном Мартином продолжается © Timfor
** Разработчики скопили информацию с планеты Каладан сюда, что не верно, поэтому знаки вопроса © Timfor

Малый Дом Харконнен — Дом Ивилоннет

Подлый, умный, дом Ивилоннет пользуется эпитетом “злодеев Нарсайр”. Из пиратского наследия, Ивилоннет привели торговые Малые Дома к богатству и милости, распространяя контрабанду и нелегальные товары в обмен на услуги Сиссельраада.

Профиль Дома Ивилоннет

Имя: Ивилоннет

Происхождение: Харконнен

Родина: Гьеди Прайм

Титул: +2 (Губернатор)

Вотчина: +3 (Территория)

Известность: +1

Активы: 10

Малый Дом Харконнен — Дом Руймандиаз

Самый чистый из Малых Домов, дом Раймандиаз прослеживает родословную параллельно семье Раббан, подражая своей склонностью к жестоким угнетениям. Опасаясь за свою воинскую доблесть и благосклонность барона, дом Раймандиаз пользуется репутацией защитника дома.

Малый Дом Харконнен — Дом Траскантрос

Древняя семья, Дом Траскантрос, мастер искусства политических интриг. Вышедшие из хваленой гильдии убийц Кантосаара, Дом Траскантрос предпочитает применять способы stalkera, чтобы совершенствовать свои навыки в тонком ремесле государства.

Отношения Дома

Дом Атрейдес: Хотя мы должны сокрушать наших врагов, месть будет слаще, если Лето поймет свою судьбу, прежде чем он встретит свой конец.

Дом Коррино: Мы сговорились с императором, в помощи для удаления ненавистного Атрейдеса. В конце концов, Харконнены будут контролировать престол.

Дом Моритани: Возможно договариваться с махинаторами Моритани, но их видение ограничено. Поражение Гиназа ранило Лето, так что можно считать их союзниками.

Дом Тсейда: Тсейда слишком бескорыстные, чтобы им можно было доверять. Открывая их секреты, мы найдем их слабость.

Дом Воллах: Этот «Благородный» дом не заслуживает ничего, кроме презрения. Как Атрейдес, которых они поддерживают, мы поставим их на колени.

Гьеди Прайм

Гьеди Прайм, одинокая планета 36 Змееносца В, второй звезды в двойной системе. Домашний мир Дома Харконненов и, как следствие, полюс зла моральной диалектики Империи. Названная в честь звезды: Альфа1 Козерога, можно только предположить, что это было сделано в память о некоторых исторических событиях или отношений нам неизвестных.

Название, возможно, было мотивировано другим родом символики: зодиакальное созвездие Козерога означает “козел”, а “Гьеди” означает “дитя козла”. Это может быть комментарием к привычкам Харконненов, особенно их сексуальным привычкам, похоть нередко связанная с этим животным. Конечно, сходство между козлом и Харконненским оружием “Грифон” не может быть случайным. При желании замять это, можно сказать, что голова козла была рукой барона, а грифон семьей.

Тип Планеты: Земной

Климат: Заражен

Местность: город, леса, горы.

Атмосфера: пригодна для дыхания

Гравитация: Стандартная

Диаметр: 29,000 километров

Продолжительность дня: 31 стандартный час

Продолжительность года: 299 стандартных дней

Языки: Простой (Галлах)

Население: 2.7 миллиарда

Правительство: Сиридар Баронство под управлением Харконнена

Основной Экспорт: Разнообразный

Основной импорт: рабы

Система/Звезда: 36 Ophiuchi В

Судьба Дома

Жестокие головорезы со склонностью к мести, Дом Харконненов имеет глубокие и кровавые обиды к Дому Атрейдес. Их формальные Канли прокламации были в силе в течение поколений, и теперь Харконнены, возможно, нашли ловушку, с помощью которой, наконец, избавятся от их ненавистных конкурентов.

Известные Члены Дома

Человек с манией величия, заблуждениями и ненасытным аппетитом, барон Владимир Харконнен правит Домом Харконненов кулаком в ежовых рукавицах. Рядом с ним стоит извращенный Ментат Питер де Фриз, садист и опытный убийца. Хотя девиантное извращение Барона оставило его без прямого наследника, его молодой племянник Глоссус Раббан, бывший граф Ланквейла, теперь служит ему в качестве регента-губернатора Арракиса. В то время как красивый Фейд-Раута еще слишком молод, чтобы быть назначенным наследником, он показывает удивительные возможности и, кажется, идеальным кандидатом для продолжения планов барона претендовать на Трон Золотого Льва для дома Харконненов.

Дворянские Титулы: Сирадар-Барон Гьеди Прайм, Губернатор Арракиса.

Младшие Дома: Дом Ивилоннет, Дом Руймандиаз, Дом Трускантос.

Владения Дома: Гьеди Прайм (Сиридар Баронство), Арракис (Губернаторство КХОАМ).

Черты Дома

Фиты: Dyed-In-The-Wool; Blood of the Andals; Gold Breeder; Noble Spirit.

Социальный Статус: Ранг 4 (Член Великого Дома)

Дом Моритани

As High As Honour

Потомок древних убийц Ботани, наемные убийцы, применяемые в начале войны убийц - Дом Моритани поднялся высоко около шести тысяч лет назад, они выросли под эгидой кровавой луны. Предшественники в политической борьбе, для определения наследников дома Д'артанна, Дом Моритани чудом избежал громкого процесса несколько месяцев после инаугурации, когда дом Гиназ принес обвинительное заключение на рассмотрение Совета Ландсраада. Из всех обвинений, самое ужасное объявляет Моритани ответственными за ложного Доктора Сукк, Реджинальда Демьяна, которого обвиняют в череде смертей, уничтоживших всю семью Д'артанна в течение одного года. Демьян избежал ареста, обвинительному заключению не хватало доказательств, чтобы довести дело до суда. На сегодняшний день наиболее полная, хотя и в значительной степени фантастическая версия появляется в популярной драме “Бриллиант Реджи,” рассказывает трагическую историю о поражении семьи Д'артанна и приход Моритани к власти.

История Дома

За личную обиду, которую они питали в отношении Гиназа, дом Моритани искал возмездия за клевету. После того, как прошли десятки частных стычек и тайных интриг, нынешний император Шаддам IV санкционировал официальную войну убийц, наконец предоставив Моритани их месть. За сравнительно короткий промежуток времени, Дом Моритани удалось разгромить своих древних соперников, вынуждая оставшихся сторонников Гиназа бежать на Грумман, либо искать убежища на Тупиль или уходить в другие дома, близкие к семье Гиназа.

Личности Дома

Хотя история Моритани в плотную идет с черным предательством, его идеалы, кажется не более злобны, чем других Великих Домов. Ища процветания через обычные политические, экономические и военные пути, дом Моритани находится в балансе, подходя к планетарному управлению. С его недавней победы над Домом Гиназ, Моритани теперь, кажется сосредоточены на внутреннем развитии, посвящая свое внимание на заживление ран, оставшихся от войны. Хотя, возможно, попытка абстрагироваться от политических разногласий является следствием окончательно побежденных давних врагов, как надеются другие Великие Дома.

Теперь беспрепятственно господствуя над своей родиной Грумман, дом Моритани стремится заполнить пустоту целей, которые остались от победы над своими противниками.

В последние годы императорские агенты сообщают об увеличении военных и охранных мер на планете, хотя характер маневров, похоже склоняется к планетарной защите и гражданского контроля. Но еще более тревожным фактом разведка считает, что Моритани возродили несколько древних учебных заведений, в том числе Фратернус Электи, тайного ордена убийц, который теперь базируется на территории комплекса древнего монастыря Дур. Была ли это просто самореклама или искреннее возрождение их наследия Ботани, такие действия могут превратить сторонников Дома Моритани против них самих, если появится еще одно похожее свидетельство.

Имения Дома

Планета Грумман.

Позиция Дома**

Flavor text.

Малый Дом Моритани — Дом Лаврентий

Величайший сторонник молодого графа, Дом Лаврентий управляет Ирбасанскими степями, сохраняя в первичном виде дикую среду саблезубого тигра, и работают Ботани убийцами очень давно. С возрождением их пути Ботани, фискальные перспективы Дома Лаврентий значительно улучшились.

Профиль Дома Лаврентий

Имя: Лаврентий

Происхождение: Моритани

Родина: Грумман

Титул: +3 (Регент-губернатор)

Вотчина: +3 (Территория)

Известность: +1

Активы: 9

Малый Дом Моритани — Дом Казимир

Пылкий сторонник войны Моритани с Гиназом, Дом Казимир теперь страдает пренебрежением со стороны молодого графа. Услышав шепот интереса графа в возрождении ордена убийц Ботани, дом Казимира боится, что дни их школы Индрин сочтены.

Малый Дом Моритани — Дом Принцпорио

Торговый Малый Дом, специализирующиеся легальных пороках, дом Принцпорио управляет около одной двенадцатой всех коммерческих контрактов Моритани. Действуя через свой семейный космодром, близ Фал-Данскена, Принцпорио контролирует огромные богатства, среди Малых Домов пользуются самыми большими брокерскими милостями, и постоянно увеличивают свои растущие предприятия.

Отношения Дома

Дом Атрейдес: Дружья наших врагов, Атрейдесы останутся слишком сильны, чтобы противостоять им открыто. Мы должны быть осторожны.
Дом Коррино: Мы высоко ценим невмешательство императора в нашу войну против Гиназа. Тем не менее, мы по-прежнему настороженно относимся к его глубинным мотивам.

Дом Харконнен: Харконнены являются великой державой в Империи. Дерзкие, на что у нас не хватает смелости, учимся у них всему, чем можем.

Дом Тсейда: Наши договоренности с Тсейда окажутся нашим спасением, если мы должны будем защищать наши проекты Дома от оппозиции Ландсраада.

Дом Воллах: Знаем, что с супружество с Орденом Сестер может обеспечить рычаг, чтобы переместить их планету.

Грумман

Grumman flavor text.

Тип Планеты: Земной

Климат: ?

Местность: ?

Атмосфера: пригодна для дыхания

Гравитация: Стандартная

Диаметр: ?

Продолжительность дня: ?

Продолжительность года: ?

Языки: Простой (Галлах)

Население: ?

Правительство: ?

Основной Экспорт: ?

Основной импорт ?

Система/Звезда: ?

Предназначение Дома

Flavor text.

Известные Члены Дома

Сын сумасшедшего графа Фердинанда, Граф Тихо ди Моритани сейчас управляет всеми домашними делами. По соему Делбрета Амбрико, старого Мечника-Ментата отца, молодой отпрыск Тихо ожидает день, когда его отец или отречется от власти или подвергнется хроническому безумию. Его мать, подготовленная Бене Гессерит леди Редолин доказала важную роль в захвате большей части власти Фердинанда, доверив все дела Ландсраада молодому графу. На ответы Тихо влиял Паймон Прадимек, высокий, смуглый, вечно нагнувшийся над его светлостью чтобы шептать в ухо молодого хозяина. Очевидно, что не доверяя обоим Делбрету и Редолин, Паймон услужливо упрекает его недоброжелателей. Он напоминает им его первого Тихо назначил своим поручителем, и это должно бы представлять особый интерес для тех, кто желает остаться в милости Господина. Видя такие обмены из тени, Вальдемар и Эгуски, сводные сестры Тихо, наблюдали за делом с явным неудовольствием, всем хорошо известно, что если несколько неудач постигнут молодого графа, то одна из них сможет вступить в брак и зачать ребенка он семьи Моритани.

Знатные Титулы: сирадар-губернатор гурммана и граф империи
Houses Minor: Дом Лаврентий, Дом Казимир, и Дом Принцпорио

Черты Дома

Фиты: Assassin; Duelist; Gold Breeder; Noble Spirit.

Социальный Статус: Ранг 4 (Член Великого Дома)

Дом Тсейда

As High As Honour

Наименее обычный из Великих Домов, Дом Феникс представляет собой загадочную историю и скрытый фасад, который только несколько других домов могут по-настоящему понять. Происходя из стойких сторонников Батлерианского Джихада, дом Тсейда вырос в фанатичном теократическом режиме (во главе с Домом Саннивас) в начале второго тысячелетия.

При поддержке императора Фарадана II (истинный агностик) и гарантиях Космической Гильдии, Дом Тсейда возник как непосредственная власть, вызывая ревнивую неприязнь и мелкую горечь многих более сильных Членов Домов. Далее ярость экзотических благодатей Тсейда, красноречивая дипломатия, и грозное правовое мастерство, заставили несколько домов объединиться и сформируют анти-Тсейдскую лигу, распространяя вредоносную пропаганду загрязненности Тсейдана, портящие репутацию по сей день. В акте проявления поддержки, герцог Арамис Атрейдес высказал “таково великолепие воскресшего феникса, что мелкие птицы не могут ничего, кроме как громко кричать в пустоту”.

История Дома

Восставшие из пепла вызванный Великим Восстанием, дом Тсейда на самом деле напоминает Феникса, как он боролся на протяжении веков в связи с последствиями своей святой инквизиции, в течение теократической тирании отмечены правовым угнетением и в значительной степени извлечения прибыли анти-технологического движения. Восстановление их технологических корней и религиозная стабильность в ходе второго тысячелетия, по его окончании Дом Тсейда разгромил последних энергичных сторонников Дома Саннивас. Вскоре после того, как дом оказался успешным в своей кампании, он заработал поддержку императора в своей заявке на сирадар-маркизат Сикуна.

Прочно утвердившись в качестве юридической культуры в начале второго тысячелетия, Тсейда присоединился к Ландсрааду в начале своего расцвета, и продолжил свой рост, чтобы стать лидером в юридической консультации, от Ландсраада и КХОАМ до регулирования правил Космической Гильдии до споров Канли.

Личности Дома

Адаптация древних правовых традиций, чтобы создать процветающую, экономику, основанной на сервисе, дом эсейда обязан своей идентичностью в ее странном наследии реформированию и настойчивости, что символизирует их дополнительные эмблемы - феникс и иву. Дом эсейда эмулирует Космическую Гильдию внешне, в вопросах маскировки политической нейтральности и скрытия собственных интересов, меньше угрожающим его соперникам и более благоприятные для бизнеса.

Хорошо осведомлены об опасностях, связанных с народной революцией, дом Тсейда вышел из опасной политики сообщества Ландсраада. Вместо того, чтобы принимать позицию одной или другой стороны, Дом Тсейда находится на линии, проходящей между ними. Ценимый за его почти беспрецедентное мастерство в вопросах права, Дом Тсейда получает прибыль от всех форм юридического представительства, от уголовного преследования споров Канли, пространственных нарушений и Батлерианского запрета. В то время как его изоляционистской тенденции и экзотических культурной самобытности дает его недоброжелателям много корма для насмешек, дом Тсейда ведет все свои дела с величественной дипломатией и законченных деталей, постоянно помня о общественном мнении и самостоятельно созданной мистикой.

Имущество Дома

Планета Сикун (сиридар лен).

Позиция Дома**

As Hand to the King, Lord Jon spoke with King Robert's voice. This authority gave House Arryn more influence than it had ever had. Unfortunately, Lord Jon's sudden death following his investigations into the parentage of Robert's children reverses the house's fortunes significantly and leaves the Vale without a strong ruler. One cause of this turmoil is the loss of the Warden of the East position. King Robert is loath to bestow the title on a child, and so he takes the position away from House Arryn—the traditional holders of the title—and bestows it on Ser Jaime Lannister. This act angers Lady Lysa so greatly that she insists that her subjects call her son, Robert, the True Warden of the East.

Since Jon Arryn's death, his wife Lysa rules in her son's name as Lady of the Eyrie. She withdraws from the outside world in an attempt to protect her son and stays apart from the conflict that troubles the realm. She undermines this effort, however, by accusing the Lannisters of murdering her husband, then denying aid to her father against them. Lady Lysa's chief concern is the safety of herself and her son, and she is willing to sacrifice the honour of the Vale and the lives of everyone else to that end.

Союзные Дома: Воллах, Коррино

Вжеские Дома: Харконнены

Младший Дом Тсейда — Дом Икени

Дом Икени выступает в качестве единственного законного представителя королевской семьи Тсейда. Специализируясь на императорских законах, так как он относится к правительству Домов и проведения поместного дворянства, Дом Икени действительно выступает в качестве защитников имени Тсейда.

Профиль Дома Икени

Имя: Икени

Происхождение: Тсейда

Родина: Сикун

Титул: +2 (губернатор)

Вотчина: +2 (Свободный город)

Известность: +1

Активы: 11

Младший Дом Тсейда — Дом Саннивас

Фанатичные сторонники Батлерианского Джихада, предки дома Саннивас когда-то правили Сикун под гнетущие теократическим режимом.

Дворянский род основал Академию Саннивас - специализирующуюся на Батлерианской структуре и был восстановлен в качестве подконтрольного Малого Дома в седьмом тысячелетии.

Младший Дом Тсейда — Дом Вайкиру

Действуя секретном сотрудничестве с Космической Гильдией, Дом Вайкиру часто выступает в качестве связующего звена, переводя сложные с точки зрения транспорта Гильдии контракты в условиях мирян. В дополнение к обработке большей части юридических документов и бюрократической беготни, дом Вайкиру также действует в ограниченном качестве юридических консультантов, регистраторов споров или арбитров претензий, в зависимости от различных условий их соглашения с различными клиентами.

Отношения Дома

Дом Атрейде: Атрейде всегда были милостивыми сторонниками, и мы рады отплатить им тем же.

Дом Коррино: Мы обязаны высказывать нашу благодарность Императорскому Дому, но мы утомлены их вмешательством в наши дела.

Дом Харконнен: Хотя мы восхищаемся их умением проскальзывать через лазейки, мы предвидим день, когда лазейка станет петлей.

Дом Моритани: Хотя Моритани прибегают к услугам наших лучших юридических школ, мы не несем никакой ответственности за их действия или намерения.

Дом Воллах: Хотя мы и ведем наши войны на различных аренах, мы оба понимаем потребности Имперской политики.

Сикун

Sikun flavor text.

Тип Планеты: Земной

Климат: ?

Местность: ?

Атмосфера: пригодна для дыхания

Гравитация: Стандартная

Диаметр: ?

Продолжительность дня: ?

Продолжительность года: ?

Языки: Простой (Галлах)

Население: ?

Правительство: ?

Основной Экспорт: ?

Основной импорт: ?

Система/Звезда: ?

Предназначение Дома

Tseida flavor text.

Известные Члены Дома

После своего отца, маркиза Катриона Тсейда председательствует, как дочь-регент Сикун, пока ее племянник Йоргу приходит в возраст, чтобы взять на себя маркизат. Мать Йоргу, Илема, Сестра Бене Джессерит неизвестного ранга, учит сына основам политики, в то время как его тетя Катриона часто позволяет ему следить за функциями суда, используя скрытые устройства мониторинга всех мероприятий, происходящих в официальном зале приема. Ментат-Сукк, Дориан Му, служит сопровождающим и частным инструктором Йоргу, обучая областям науки, права, этики и обычаев, как галаху, так и родному языку Сикунесу. Охрана наследника ложится на плечи способного Хиро Окуса, старого Мечника Дома Тсейда. Обучая свои затупленным мечом, жестокая дисциплина Хиро часто вызывает гнев дочери-регента, она не желает настолько грубой методологии.

Тем не менее, несмотря на это (или благодаря этому), Йоргу обещает стать одним из лучших дуэлянтов на планете Сикун.

Дворянские Титулы: Сиридар-маркиз Сикун, Маркиз де Тсейда.

Черты Дома

Фиты: Able Body; As High As Honour; Blood of the Andals; Gold Breeder; Noble Spirit.

Социальный Статус: ранг 4 (Член великого Дома)

** да я даже переводить этот примешанный бред из "Игры престолов" не хочу © Timfor

Дом Воллах

Бог, Империя, Дом

Известный как завоеватель мира, Дом Воллах получил свое имя и название почти 5 тысячелетий назад, под руководством Максимилиана Ванарха, бывшего Генерала Бурсега из Имперских Сардукаров. Выходец из родного Воллах VII, Максимилиан проявил незаурядные способности на своем недавно назначенном месте. После почти десяти лет правления планетой, Максимилиан был награжден императором Марасетом II, учитывая благородное звание сиридар-барона, его новым приемным домом на Воллах VII. В знак признания чести, и из любви к своей планете, барон отказался от своей фамилии, выбрав "Воллах" как герб дома и императорский вензель.

История Дома

С того дня, Дом Уоллах поклялся рыцарской клятвой защищать Империю кровью. И поместили девиз: "Бог, Империя, Дом" на свой герб, также барон ввел традицию службы Императору Домом Воллах, которая продолжается и по сей день. Пожалуй, самая интересная случайность из своих суверенных актов, как дом Воллах убедил орден Бене Гессерит переместить их Школу Матерей на Воллах IX. Принимая их милостивое предложение, орден перенес свою штаб-квартиру в тайном соглашении, входя в таинственную связь, добавив лишний плюс в уже грозном влиянии Дома Воллах.

Личности Дома

Однажды утвердив строгую дисциплину и боевую славу, Дом Воллах в настоящее время использует гораздо более спокойную манеру поведения, отражающую смягчившееся отношение ее стареющего правителя. Барон Вольфрам фон Воллах, бывший полковник Башар Императорских сардаукаров, в настоящее время проводит большую часть своего свободного времени рассказывая о своих военных подвигах, заполняя объемные журналы и шигавирские ролики (видео ©Timfor). Признавая, что такое времяпрепровождение кажется некоторым потворством собственным слабостям, Барон утверждает, что такая деятельность ведет к обострению ума, оказывая неоценимый взгляд на искусство управления и политику. Независимо от того, правда это или нет, но факт остается фактом, что барон фон Воллах, пожалуй, один из величайших государственных деятелей, которых можно найти в Ландсрааде. Тем не менее находясь в достаточно хорошей форме, чтобы сражаться с тремя лучшими мужчинами в физической борьбе, барон теперь применяет свое стратегическое мышление в вопросах социально-политического характера. Хотя и не слишком богатых в имениях или деньгах, дом Воллах представляет спокойную уверенность и убежденность только тем, что богат уверенностью в себе.

Имения Дома

Воллах VII.

Позиция Дома

Flavor text.

Союзные Дома: Воллах, Коррино
Вражеские Дома: Харконнен

Малый Дом Воллах — Дом Брюгге

Отмеченный своим даром интеллекта, Дом Брюгге закаляет свой милитаризм с усердием, известный как самый знающий Младший Дом Воллах. Установив постоянные отношения с Орденом Сестер, Дом Брюгге пользуется некоторыми Бене Гессерит, которые становятся преподавателями их наследников и консультируют своих господ.

Профиль Дома Брюгге

Имя: Брюгге
Происхождение: Воллах

Родина: Воллах VII

Титул: +3 (Регент-Губернатор)
Вотчина: +2 (свободный город)
Известность: +1
Активы: 10

Малый Дом Воллах — Дом Оттоваар

Относясь своими корнями к Салузе Секундус, дом Оттоваар показывает строгую военную дисциплину на землях всех имений Дома.

Пожалуй, самый яркий из Малых Домов, Оттоваар выражает неодобрение семьи на вмешательство Ордена Сестер в домашние дела, часто высказывают свое возмущение перед другими Малыми Домами Сиссельраада.

Малый Дом Воллах — Дом ройнсприт

Чемпионы своего покровителя, дом Ройнсприт является спонсором военной академии, посвященной подготовке лучших командиров охраны и персонала безопасности. Назначенные их самых лояльных выпускников ко двору Дома Воллах, непоколебимая преданность дома Ройнсприт зарабатывает большую пользу своим покровителям дома.

Отношения Дома

Дом Атрейдес: Могущественное и честное семейство, Атрейдес наши союзники, хотя мы были ожесточенными конкурентами в прошлом.
Дом Коррино: Долгое правление Императору Падишаху! Как Его Величество командует, мы будем предоставлять наши клинки и наши жизни.
Дом Харконнен: Гнусная угрозы для императора и благородного герцога Лето, Его Величество должны объявить погром Гьеди Прайм.
Дом Моритани: Хитрая лиса не может всегда уходить от королевских егерей. Таким образом Моритани могут оказаться загнанными в угол нашими волкодавами.
Дом Тсейда: Их пути не наши собственные, но мы признаем их службу Империи.

Воллах VII

Воллах VII flavor text.

Тип Планеты: Земной
Климат: ?
Местность: ?
Атмосфера: пригодна для дыхания
Гравитация: Стандартная
Диаметр: ?
Продолжительность дня: ?
Продолжительность года: ?
Языки: Простой (Галлах)
Население: ?
Правительство: ?

Основной Экспорт: ?
Основной импорт: ?
Система/Звезда: ?

Предназначение Дома**

Ruling in name if not in fact, Lord Robert is a sickly child, given to tantrums, weeping, and shaking fi ts when overexcited. His mother is no help, protective to the point of hysteria. Though Lady Lysa was once full of hope, her unhappy marriage has left her a shadow of her former self. She guards her son jealously, suspicious of anyone who might try to take young Robert from her. Lysa spends most of her time doting on her son, enjoying the attentions of the suitors who seek her hand, and ignoring the pleas of Tullys and Starks to join the war against the Lannisters. The lords of the Vale—at least those not pursuing Lady Lysa's hand—are restive under her rule. Bronze Yohn Royce, the greatest of the Arryn bannermen, is outspoken in his desire to join the war against the Lannisters. Other great lords echo him, shamed by continued inaction. One source of dismay is Lady Lysa's refusal to lend her uncle, Ser Brynden Tully, even a single sword to bring to Riverrun's aid. Consequently, the Blackfish gives up his office as the Knight of the Gate and departs the Vale with his niece, Lady Catelyn Stark, to join Robb Stark's host.

Известные Члены Дома

Как прямые потомки Бурсег Генерала Максимилиана Варанха, командир бесчисленных легионов Императорских сардаукаров, дом Воллах продолжает свое родовое наследие, отправив всех своих благородных потомков обучаться у сардаукаров. Выросший в соответствии с традицией, барон Вольфрам фон Воллах служил Империи как полковник Башар Корпуса в течение почти трех десятилетий, прежде чем окончательно уйти на покой и приступить к исполнению своих законных обязанностей в качестве главы дома Воллах.

После заведенного многочисленного потомства во время десятилетий военных кампаний, барон признал только одного наследника барона фон Кристаада Силгаимара. Его мать, наложница Бене Гессерит специально назначена Вольфраму Школой Матерей Воллах IX, Леди Герша поддерживает ее молодой облик, несмотря на ее многие годы. Подготавливая Кристаада секретным "weirding способом", Герша настаивает, что она остается верной ее сеньюру, давая их сыну специальную подготовку, чтобы его превзойти в своем служении сардаукаром. Коварный барон Ментат Олифер Мангров поддерживает аргументы его леди, часто бранит барон, чтобы тот не вмешивался невысказанные пожелания Сестер. Теперь готовясь отправиться на Салузу Секундус, мужественный Кристаад оказался самым могучим молодым человеком, сильным, как отец, умным, как Ментат и наблюдательный как мать Бене Гессерит.

Дворянские Звания: Сиридар-барон Воллаха VII
Houses Minor: Дом Брюгге, Дом Оттоваар, и Дом Ройнсприт
Имена Дома: Воллах VII (Сиридар лен).

Черты Дома

Фиты: Disciplined; As High As Honour; Gold Breeder; Noble Spirit.
Социальный Статус: Ранг 4 (Член Великого Дома)

LOYALTY(лояльность)

Один из самых распространенных видов принуждения, является теория силы в количестве. Люди собираются вместе по линии семьи, политической принадлежности, торговых ассоциаций, и даже просто хобби и интересов, чтобы объединить свои возможности и ресурсы в целях содействия их общей философии и целей.

В DUNE, самый известный пример силы в количестве это Благородные Дома Ландсраада и КХОАМ - группы, чья власть и влияние получили распространение по всей галактике, касаясь жизни везде, хорошо это или плохо. Любой желающий может присоединиться к этим или другим организациям, а в следующем разделе объясняется не только как герои могут идти на объединение, но и какие преимущества они получают от членства и с какими рисками они сталкиваются.

В DUNE, некоторые из полезностей хороших отношений и известности в организации представлены бонусом Репутации персонажа. Положительная репутация дает бонус на проверку навыков, связанных с взаимодействием с другими персонажами (блеф, дипломатия, сбор информации, и запугивание). Этот бонус может стать пенальти в некоторых ситуациях, когда персонаж более известен постыдным делом, чем хорошим.

Лояльность, с другой стороны, определяет, насколько сильно связаны персонажи с данной фракцией или организацией. Чем выше лояльность с данной фракцией, тем больше доверия и помощи, которую фракция дает персонажу. Лояльность и репутация связаны с точки зрения эффекта. Данная система объясняет, как наградить и применять бонусы лояльности.

Получение Лояльности

Персонаж получает очко лояльности, когда она завершает приключения. Игрок может использовать это очко лояльности к любой из фракций, с которыми он взаимодействует положительно во время приключения. Лояльность персонажа для любой фракции не может превышать +5. Каждый игрок должен следить за его бонусами лояльности для каждой фракции, с которыми у него есть лояльность.

Лояльность работает так же, как и складывается с репутацией. Всякий раз, когда персонаж взаимодействует с членом фракции, с которыми у него лояльность, и он как правило, добавляет свой бонус к броску репутации, он может также добавить его бонус лояльности.

Например, Вериус является 7-го уровневим оружейником, с бонусом Репутации +2. Он только что завершил свой первый контракт с Космической Гильдией, и он получает очко лояльности. Он занимался позитивно с Космической Гильдией, поэтому он решает применить это очко лояльности к этой фракции. Теперь он может добавить свой +1 бонус лояльности, а также его бонус репутации на блеф, дипломатию, Развлечение, сбор информации, и запугивание при общении с членами или представителями Космической Гильдией. Вериус сейчас имеет итоговый бонус +3.

Запугивание по разному взаимодействует с репутацией, и это различие относится также к лояльности.

Персонажи с плохой репутацией (например, с фитом Позор) добавляют полный бонус репутации, и таким образом, полный бонус лояльности, на проверки запугивания. Персонажи, которые не считаются дурно известными, добавляют только половину их сочетания репутации и лояльности, с округлением вниз.

Например Вериус, контрабандист, является 7-го уровня плутом, с Репутацией +2. Он только что завершил свой первый контракт на Харконненов, и он получает очко лояльности. Он занимался позитивно с Домом Харконненов, поэтому он решает применить это очко лояльности к этой фракции. Теперь он может добавить свой +1 бонус лояльности, а также его бонус репутации при общении с членами или представителями Дома Харконненов. У Вериуса теперь +3 общий бонус.

Запугивание по разному взаимодействует с репутацией, и это различие относится также к лояльности. Персонажи с плохой репутацией (например, с фитом Позор) добавляют полный бонус репутации, и таким образом, полный бонус лояльности, на проверки запугивания. Персонажи, которые не считаются дурно известными, добавляют только половину их сочетания репутации и лояльности, с округлением вниз.

Например, Вериус пытается запугать одного из послов Харконненов. Но Вериус имеет достаточно хороший имидж (он не Бесчестный), так что его комбинированная репутация и лояльность, общей суммой +3 делится пополам до +1.5, и округляется до +1. Вериус добавляет только +1 к его проверкам Запугивания против Харконненов.

Конфликтующая Лояльность

Персонажи могут развивать лояльность более чем для одной фракции, и иногда эти Лояльности конфликтуют. Что происходит, когда персонаж, например имеет лояльность как к Харконненам, так и к Атрейдесам? Когда ГМ считает, что существует конфликт интересов, например, персонаж ведет переговоры с Домом Харконненов для покупки оружия, которые могут или не могут быть предназначены для Дома Атрейдес и применяет соответствующую Лояльность в качестве бонуса и конфликтующую лояльность в качестве пенальти. По сути, разница между этими двумя Лояльностями является общим модификатором.

Например, Вериус разработал хорошие рабочие отношения с обеими Домами во время смены лена - Арракиса. Он имеет +2 Бонус лояльности для дома Харконнен и +4 бонус лояльности для Дома Атрейдесов. Когда имеет дело с Домом Атрейдес в вопросах, касающихся Арракиса, он получает только бонус +2 (+4 Атрейдес лояльности, минус +2 Харконнен лояльности). С другой стороны, когда речь идет о Доме Харконненов в вопросах, касающихся Арракиса, Вериус получает пенальти -2 (+2 Харконнен лояльности, минус +4 Атрейдес лояльности). Если Вериус пытается использовать запугивание, следует помнить, что общий бонус, предоставленный его репутацией и симпатией делится пополам (что дает ему бонус +1 для запугивания Атрейдес, и пенальти -1 для запугивания Харконненов).

Потеря Лояльности

Бонусы Лояльности не являются постоянными, как и бонусы репутации. Персонажи могут потерять бонусы лояльности с фракцией двумя различными способами: от открыто работая против фракции, или пренебрегая фракцией.

Измена: Когда персонаж работает против фракции, с которой он имеет лояльность, в конце приключений он автоматически теряет очко лояльности с фракцией. Например, персонаж с лояльностью Атрейдесам, который захватывает корабль Атрейдесов во время приключений, теряет одно очко лояльности с Домом Атрейдес.

Эта потеря лояльности является накопительной. Персонаж, который активно выступает против фракции несколько раз в одном приключении может потерять несколько пунктов лояльности. Однако, очки лояльности не могут опускаться ниже нуля.

Пренебрежение: Когда персонаж перестает работать с фракцией, фракция начинает терять интерес к работе с персонажем. Каждый раз, когда персонаж получает уровень, игрок бросает d20 для каждой фракции и добавляет лояльность персонажа для этой фракции. Игрок не совершает бросок для фракции с самым высоким рейтингом. Самая высокая лояльность персонажа устанавливает DC. (Если две или более лояльностей оказываются одинаково высокими, игрок выбирает, какая из них устанавливает DC, а на какие игрок должен совершать бросок). Если проверка не удалась, персонаж теряет очко лояльности для этой фракции.

Наивысшая Лояльность	DC
1 – 2	5
3 – 4	10
5	15

Например, после приключения, Вериус добавляет очко в своей лояльности Атрейдесам, и получает уровень. на данный момент он имеет +5 лояльность Космической Гильдии, +4 лояльность Атрейдесам лояльности, и +2 лояльность Харконненам. Его лояльность Гильдии устанавливает ДС для проверки 15. Он бросает 1d20 и добавляет +4 для его лояльности Атрейдесам, и получает 12, в общей сложности 16, и этого достаточно. Он повторяет этот процесс для своей лояльности Харконненам, и получает 7, в общей сложности 9, что меньше, чем ему нужно. Вериус теряет очко лояльности Харконненам, но сохраняет его хорошие отношения с Домом Атрейдедс.

Присоединение к фракции

Персонаж может официально вступить во фракцию или организацию. Это обычно требует одобрение организации, и это утверждение нередко лишь следует за периодом наблюдения или теста на верность (см. описания отдельных фракций). Там могут быть также минимальные требования бонуса лояльности.

Присоединение к фракции предлагает целый ряд преимуществ. Во-первых, персонаж получает 1 очко лояльности для этой фракции. Кроме того, он может взять конкретные феты фракции и престиж-классы.

Однако, есть и обратная сторона. Когда персонаж присоединится к фракции, он теряет 1 очко лояльности для всех других фракций, с которыми у него есть лояльность. Персонаж может присоединиться только к одной фракции в одно время, и должен покинуть свою текущую фракцию до вступления в другую. Выход из фракции часто имеет свой набор недостатков.

Сестры Бене Джессерит

Сесры Бене Гессерит являются квази-мистическим религиозным орденом (по крайней мере, публично), который вместе с КХОАМ и императором, имеют большой контроль повседневной жизни большинства граждан Вселенной. Не все те, кто лояльны к Бене Гессерит являются женщинами, тем не менее. В ордене работают мужчины, а также агенты. Некоторые совершают сделки с орденом свободно, а другие должны быть принуждаемы.

Сестры Бене Гессерит восходят к Древней Терре, где они были блуждающей группой религиозных людей. Теперь они тайно занимаются политикой любого вида, с агентами во всех крупных и малых Домах в Ландсрааде. Видящие Истину Бене Гессерит используются даже императором. Они также участвуют в долгосрочной селекционной программе для создания супер-человека мужчины, который может иметь все силы, их преподобных матерей.

Лояльность Бене Джессерит

Хотя технически не являясь политической силой, корпорацией, или благородным домом, Бене Гессерит, тем не менее внушают глубокое уважение (и страх) по всей вселенной. Орден имеет обширную сеть шпионов и верных приспешников, которые с радостью отдадут свою жизнь за ведьмам, которые видят будущее и знают их пути, которые невозможно осознать.

Присоединение

Очень немногие члены Бене Гессерит на самом деле решили вступить в эту организацию без рекомендации из (или на самом деле, выборе) одного из участников. Орден постоянно ведет мониторинг семейных линий с особыми преимуществами, которые могут быть использованы в их интересах. Обучение Бене Гессерит также придает глубоко укоренившуюся верность Ордену и, конечно же, большинство членов являются женщинами, хотя это и не обязательно.

Фримены

Коренное население Арракиса, фримены не всегда были родным населением суровой планеты. Конечная остановка большого Скитания Дзенсунни, Арракис был идеальным местом, потому что никто не хотел жить в этой пустыне. Дзенсунни чувствовали, что могут наконец, быть оставленными в покое в такой забытом месте. Вряд ли они знали, что тысячи лет спустя он станет центром Вселенной.

С открытием меланжа на планете Арракис, фримены находились под гнетом одного тиранического правителя за другим, Харконнены являются худшим из длинного ряда деспотов, которые пытаются выкачать богатства их планеты.

Свободные являются жестокими людьми с фанатичной религиозной культурой, которая уступает только их ритуализации водосбережения. Как нет дождя или стоячей воды в любой точке планеты, так и образ жизни, сохранения водных ресурсов стал абсолютно необходимым для их выживания. В большинстве, вся культура Фрименов посвящена или сфокусирована на воде.

Лояльность Фрименам*

Though not technically a political force, a corporation, or a noble House, the Bene Gesserit nonetheless command a deep respect (and fear) throughout the universe. The Sisterhood has a vast network of spies and loyal minions who would gladly give their lives for the witches who see the future and know their ways without being taught.

Присоединение

За несколькими исключениями, фримены не принимают чужих.

Космическая гильдия

Персонаж может официально вступить во фракцию или организацию. Это обычно требует одобрение организации, и это утверждение нередко лишь следует за периодом наблюдения или теста на верность (см. описания отдельных фракций). Там могут быть также минимальные требования бонуса лояльности.

Spacing Guild Loyalty*

Though not technically a political force, a corporation, or a noble House, the Bene Gesserit nonetheless command a deep respect (and fear) throughout the universe. The Sisterhood has a vast network of spies and loyal minions who would gladly give their lives for the witches who see the future and know their ways without being taught.

Joining*

Very few members of the Bene Gesserit Sisterhood actually choose to join the organization without prompting from (or indeed, selection by) an existing member. The Sisterhood continually keeps a monitoring eye on family lines with particular strengths that could be employed to their benefit. Bene Gesserit training also imparts a deep-rooted allegiance to the order, and of course, most members are female— though this need not be exclusive.

Бене Тлейлак

A character can officially join a faction or organization. Doing so usually requires the organization's approval, and such approval often only follows a period of observation or a test of loyalty (see the individual faction descriptions). There may be a minimum Loyalty bonus requirement as well.

Bene Tleilax Loyalty*

Though not technically a political force, a corporation, or a noble House, the Bene Gesserit nonetheless command a deep respect (and fear) throughout the universe. The Sisterhood has a vast network of spies and loyal minions who would gladly give their lives for the witches who see the future and know their ways without being taught.

Joining*

Very few members of the Bene Gesserit Sisterhood actually choose to join the organization without prompting from (or indeed, selection by) an existing member. The Sisterhood continually keeps a monitoring eye on family lines with particular strengths that could be employed to their benefit. Bene Gesserit training also imparts a deep-rooted allegiance to the order, and of course, most members are female— though this need not be exclusive.

Малые Дома Ландсраада

Потомки Великих Домов, Малые Дома служат их покровителям во многом таким же образом, как и Великие Дома служат Империи. Правящая земли и титулы делегируются своими Великими Домами, Малые Дома правят их родными землями и управляют дочерними промышленностями КХОАМ. В то время как Великие Дома соблюдают Великую Конвенцию и собираются перед императором в Совете Ландсраада, Малые Дома отвечают перед законом Дома, собираясь в планетарном Сиссельрааде. И как дворяне, Малые Дома борются и ссорятся друг с другом, соперничают, чтобы подняться над своими конкурентами и привести свою семью к величию.

Роль Малых Домов двойка - служение Великим Домам руководя суб-ленами и управление вспомогательной промышленностью, руководствуясь экономической политики Дома. В то время как бремя администрирования всей планеты и основных промышленных КХОАМ приходится на Великие Дома, большую часть рутины изо дня в день, берут на себя Малые Дома. К счастью, феодальная иерархия подчинения вассала Дома к своим покровителем Дома дает им право на экономическую, политическую и военную помощь, насколько их сеньор может дать. В обмен на такую помощь, Малые Дома должны платить подати их правящим домам, они выплачиваются в виде десятины и призывников Великим Домам в качестве поддержки Императорского Дома.

Характеристики Малых Домов

Малые Дома также имеют характеристики, сходные с их идолами, Великими Домами. В то время как тела Домов, произошедших от данных Великих Домов, имеют сходства, так как ближе друг к другу, чем те, кто под другими Великими Домами, даже незначительные домохозяйства выявляют существенные различия между их общими характеристиками.

Наследие Дома

Наследие Малых Домов неизменно является результатом их благородного наследия. Обмениваясь той же кровью, что их покровители, Великие Дома, Малые Дома наследуют меньшее происхождение, земли и титулы. Это они передают из поколения в поколение родословную их семьи, продолжая традицию, заложенную Великими Домами.

Происхождение Дома

Большинство Малых Домов могут проследить свою родословную до одного из Великих Домов Ландсраада. От их дома предков, Малые дома прослеживают их происхождение семьи к оригинальному предшественнику, или общему предку, который считается основателем своей линии. Генеалогическое происхождение из семьи матери называется прялка, или материнская линия. Происхождение, полученное семьей от отца дает отцовскую линию, называется копьё. Независимо от типа наследия, их объединяющего, Малые Дома все имеют кровь благородного происхождения в результате их предков из Великих Домов.

- **Имя** — Малые Дома берут традиционные фамилии, определяющие происхождение их клановой крови, благородных предков, или семейных отношений. Примеры фамилий, входящих в "Дюну" включают фамилию Раббан и Раута, оба имеющих долю Харконненской родословной семьи и генеалогии.
- **Родной мир** — За исключением редких случаев, Малые Дома постоянно проживают мирах своих предков. Утверждая дворянские титулы и территориальные вотчины в результате их исконных связей, Малые Дома решили проявить заинтересованность в поддержке своих руководящих Великих Домов, что может в дальнейшем привести к процветанию, демонстрируя проницательное управление и надлежащее правление их семейными землями. Не раз история рассказывает о росте меньших семей к величию, в результате болезни или немоги правящего дома, оставленного без соответствующего наследника. В таких случаях, наиболее способных и честных Малых Домов могут быть призваны императором, и одеть на себя мантию и имя, повышая их семейное положение до Великого Дома.

Имена Дома (Лен и титулы)

Поручены администрации и управлению конкретные территории или регионы, как их родные, Малые Дома правят вотчиной или «вознаграждением» под эгидой своего покровителя. Обычно наследуя вместе с дворянскими титулами и другими экономическими именами, налогами, как вотчины, придают политическую, экономическую и военную мощь их руководящим семьям.

Кроме того, пошлина обеспечивает природными ресурсами, рабочей силой коренной и требуемой инфраструктуре, чтобы сделать район самодостаточным, если это нужно руководящей семье.

Table 5-2: Пошлина Малых домов

Уровень лена/стоимость	описание
1	Городской Квартал
2	Свободный город
3	Территория
4	Провинция
5	Суб-лен

Наряду с вотчинами, Малые Дома наследуют звания чинов и дворянства их исконных домов. Титулы предоставляют политические и социальные привилегии для членов их семей. Самое главное, звания обозначают состояние дома в рамках региональных Сиссельраадов, представляющие определенное количество выборных голосов в дополнение к определенной политической власти. Звания могут также предоставлять исторические или генеалогические сведения о происхождении вашей семьи, выявление различных имений (например, граф Ланквейль) или руководящий статус (например, заочный сиридар).

Table 5-3: Титулы Малых Домов

Уровень/Стоимость	Описание
1	Магистрат
2	Губернатор
3	Регент-Губернатор/Рыцарь/Кавалер
4	Лорд/Дворянин
5	Сиридар Губарнатор/Баронет

Известность Дома

Со временем Малые Дома получают известность за свои действия, производительность и персонажей, приобретая любое количество положительных или отрицательных репутаций. По мере увеличения известности семьи, так же увеличивается и их общее влияние и общественное признание. Несмотря на то, что известность Дома напрямую не влияет на их состояние или влияние, это повлияет на их переговоры с их покровителем Великим Домом и благородными коллегами в планетарном Сиссельрааде.

Table 5-4: Известность Дома

Уровень/Стоимость	Описание
1	Отмечается на протяжении всего сбора и признается вашим покровителем
2	Видное место среди Сиссельраада Малых Домов
3	Известный в вашей родной столице и суб-владении
4	Известны всей вашей родине
5	Признанные в других мирах

На известность Дома также влияют факторы, когда существует вопрос о признании имени. В игровых терминах, Известность Имени определяет вероятность, что другой человек распознает имя Малого Дома, связывая его с одним или несколькими Дмами общей репутации. Во время таких проверок, ГМ добавляет бонус равный уровню известности Дома.

Активы Дома

Активы Дома представляют собой совокупность резервов бытового залога, измеряется в заемном статусе, растворенного богатства, расходного влияния и безопасности инфраструктуры. Так же, как личный опыт или сохранение прибыли, активы воплощают совокупный опыт и ресурсы, на которые Дома могут привлечь к реализации своих программ и дальнейших планов.

Во время игры, лорд Дома может использовать активы в качестве богатства.

Атрибуты Дома

Атрибуты представляют собой врожденные социальные и материальные качества семьи, обеспечивающие обзор своего политического влияния, экономические ресурсы, социальная репутация и обороноспособность. Атрибуты ранжируются от 1 до 5 для Малых Домов, а более высокий уровень указывает в большей степени достижения.

Создание Малого Дома

Взлет и падение благородных домов занимает центральное место в среде DUNE. Как легенда Пол Атрейде может быть передан без пересчета великого соперничества между Домом Атрейде и их смертельным врагом Домом Харконненов?

Как читателю понять мотивы падишаха императора, Мечника Гиназа Дункана Айдахо, или даже леди Джессики из Бене Гессерит без детальных знаний о политической структуре и семейных отношениях, существующих между правящими домами Империи? Таким образом, понятие дома, со своими политическими и социальными последствиями, создает условия для большей части характеристик и драмы, происходящие в DUNE Вселенной.

DUNE изображает этот симбиоз между персонажем и домом путем поощрения игроков и ГМа, участвовать в создании собственной, уникальной семьи. Населяя Империю своими благородными домами, вы не только заполняете пробелы в истории Дюны, но и создаете прочную основу для оригинального повествования, с политической подоплекой. Ваши персонажи, которые разделяют бытовые тяготы семьи, породят захватывающую драму, их акты самопожертвования или шаги к славе в решении судьбы своих родительских домов. Связывая персонажей с Домами так тесно, вы не только делаете ваши истории более верными DUNE, но Вы также повышаете героические величины действия вашего персонажа (или трагические), а их личная судьба определяет судьбу всей родословной Малого Дома.

Игроки, не знакомые с Вселенной Дюны могут начать играть сразу же, выбрав один из описанных Малых Домов в любом из предыдущих описаний. Читайте описание Великих Домов и выбирайте тот, который вы найдете самым интересным. Далее, изучайте три перечисленных Малых Дома, из выбранного Вами Великого Дома и выбирайте тот, который ближе к вашей группе.

Служба Дому

Наименьшие из императорской знати, Малые Дома еще наслаждаются роскошью воображения Императорских граждан и нижних каст. Но огромную ответственность сопровождает такие привилегии, а Малые Дома должны верно служить своим домам и императору или страдать позором и социальным и политическим разорением. Для достижения своих благородных целей, Малые Дома подражают их покровителям в выборе лучших мужчин и женщин в качестве членов свиты их семьи. Эти заслуженные вассалы извлекают пользу из их повышенного положения, получая значительную ответственность и полномочия в качестве членов своего бытового антуража.

Предполагая консультативную роль и позиции команды, Дом вассалов проявляет широкий спектр навыков и знаний, изобилует опытом работы на местах и постоянное обучение. Дом Ментатов, Мастеров Мечей, Мастеров Войны и шпионские сети обычно завершают бытовое окружение во главе с Благородным наследником или представителем Сиссельраада. Адепты Бене Гессерит, Врачи Сукк и Дом Убийц заполняют пробелы, обеспечивая арсенал личного опыта, и способны обрабатывать даже самые сложные задачи.

Под непосредственным руководством семьи вассалов служат управляющие чиновники, команды аналитиков, специалисты отделов и подразделения работников, которые все стремятся осуществлять политику и программы Дома. В любой семье, все домохозяйства оперативников, в том числе командира, подпадают под одну из трех основных подразделений - Дела Дома, товарные предприятия, и безопасность Дома. Каждое подразделение состоит из одного или более органов Дома, ответственных за управление и обработку определенных типов таких вопросов, как дипломатические отношения, коммерческие отрасли или тайные операции.

Дела Дома

Дела Дома охватывают широкий спектр служебных обязанностей, связанных с планетарным правительством и политикой Дома. Каждая семья посвящает по крайней мере, целых три учреждения или подразделения для управления различными аспектами дел Дома, в том числе лен администрации, бытовой среды, и Спредставительство в Сиссельрааде. В то время как дворяне обычно командуют такими операциями, не редкость для Бене Гессерит и Ментатов возглавить одно или несколько учреждений, ответственных за администрирование Делами Дома.

В первостепенном значении, каждая семья должна успешно управлять своим выделенным суб-леном, будь то администрирование городского округа или управление всей провинцией. Начиная с раннего детства, дворяне тренируются в искусстве государственного управления, подготавливаются к тому, что они в течение дня будут выполнять на позиции губернаторов семейных хозяйств.

Чтобы облегчить бремя объемных документов и полковой бюрократии, царящая знать обычно использует Ментатов и мастер-стратегов, чтобы помочь им в реализации вопросов политики и распоряжений.

Из более непосредственный интереса, каждое домохозяйство должно эффективно управлять объединением семьи и армией бытовых слуг. Эта обязанность обычно падает на жену дворянина или связанной наложницы, связанные адепты Бене Джессерит становятся непревзойденными управляющими, их наблюдательность и высший административный талант являются обеспечением того, чтобы скрытых, незаметных угроз для безопасности дома. Хотя казалось бы, мирное занятие, бытовое управление оказывается жизненно важным для безопасности семьи и необходимой бытовой организационной эффективности.

Представительство в Сиссельрааде, в том числе отношения между Домами, законодательством Дома, и светское право, составляет третий основной раздел, подпадающих под эгиду Дел Дома. В то время как дворяне часто посещают конклавы Сиссельраада, рутинное управление бытовыми делами изо дня в день приходится на управление Ментатом или мастером-стратегом, специализирующихся в области дипломатии, права и общественных отношений. Обслуживание этих чиновников, команды адвокатов и лиги клерков управляя объемами правовых документов и бюрократические мелочах.

Товарные Предприятия

Торговые предприятия Малых Домов имеют дело в основном с рутинным управлением кустарной промышленности и коммерческих предприятий, происходящих на вотчине семьи. Сельское хозяйство, горнодобывающая промышленность, обрабатывающая промышленность, а также услуги отраслей промышленности и торговых предприятий, являются одними из торговых предприятий, подпадающих под юрисдикцию Малых Домов. Кроме того, большинство семей являются спонсором одного или нескольких сырьевых отраслей, создавая основу дохода своей семьи, который, конечно, облагается собственном десятиной, региональными налогами и экспортными пошлинами.

В случаях, когда на Малые Дома возлагается контролировать КХОАМ, строгие квоты производства или прибыли определяют ожидания дома, которые должны быть выполнены, если семья намерена сохранить свои суб-контракты. Кроме того, большинство Великих Домов вводит плоскую ставку налогов (обычно 25% от прибыли Малого Дома) Малые Дома должны платить налоги за свои порученные имения.

Для контроля за их приносящей доход деятельностью, Малые Дома обычно назначают меньшего благородного или советника КХОАМ в качестве директора торгового предприятия. Под его руководством имеется бюро аналитиков, инвесторы, финансисты и банкиры, занятые многочисленными экономическими проблемами, связанными с успешной экономической администрацией. Под ними есть небольшая армия бухгалтеров, секретарей и посредников, которые обрабатывают обычные детали бизнес-операций и сбора налогов.

Безопасность Дома

Возглавляемое командующим безопасностью, Безопасность Дома охватывает все, начиная от охраны семьи до создания скрытой сети шпионов и патрулировании улиц. Хотя Малые Дома редко получают разрешение, на проведение войны друг против друга, возможность гражданской войны и общественные беспорядки требуют содержать боевиков и военные вооружения. Поддерживая активное ополчение по таким причинам, Малые дома развивают значительные разведывательные операции для контроля императорских дел, а также междомовыми интригами. Традиция скрытой войны остается сильной м среди Малых Домов, и среди Великих Домов, каждый дом принимает участие в секретных операциях с целью политического доминирования и самосохранения.

Ответственный за контроль всех крупных военных операций, Главнокомандующий Дома принимает участие в стратегическом планировании, развертывании и персональной логистики миссии. Экспедиционное вторжение и защита территориальной вотчины подпадают под его руководство, в том числе администрирование всех военных объектов, вооружения и персонала. Хотя несколько Малых Домов обладают атомной энергетикой, убийственные арсеналы, батареи лазеров и машин, осуществлять поддержку и рассчитывать, является одной из многих обязанностей Главнокомандующего.

В то время как военные мастера планируют и координируют военные кампании и территориальную оборону, вопросы безопасности семьи, в том числе защита оплота семьи, обучение благородных наследников, и управление охраной дома, обычно попадают в область домашнего Мастера Меча.

Эксперты в области вооружения, обучение оружию и тактикам стычек, Мастера Меча несут прямую ответственность за защиту дворян от физических повреждений, проявлений угрозы от внешних захватчиков и внутренних агентов. С этой целью все подразделения безопасности на территории комплекса отвечают непосредственно перед семейным Мастером Меча.

Вопросы правоохранительных органов и гражданского патруля падают на плечи командующего безопасностью семьи. Командующий безопасностью администрирует гарнизоны, арсеналы, штаб-квартиры полиции и охранные станции, расположенные в участках дома. Командир Безопасности координирует действия с Мастером Шпионов, создавая кадры тайной полиции, сети осведомителей и группы тайных агентов.

Наиболее распространенные во всех отделах, домашняя разведка играет определенную роль в почти любом другом отделе. Более важные, чем батальоны, более эффективны, чем даже атомное оружие дома, информация является самым мощным оружием в арсенале семьи. Чтобы знать, когда придет атака, чтобы оценить ее форму или направление и рассчитать лучшие контр-меры, эти задачи возлагаются на разведку Дома.

Со всеми подробностями, во всеми казалось бы недостойными фактами работает Ментат, проводящий интенсивное исследование и анализ, он обрабатывает такую информацию, с легкостью, обработка данных и вычисления происходят с высокой скоростью и точностью превзойдя даже "мыслящие машины" пред Батлерианской эпохи. Обобщая в анализе информации и вычислений, Ментаты координируют усилия шпионских сетей Дома и магистров убийц, сочетая разведку и усилия шпионажа обоих подразделений, это управляемое оружие будет в нужных руках обладать убийственной хитростью.

Мастер шпионов направляет всю разведывательную деятельность операций Дома. В создании сети тайных шпионов для внедрения агентов в семью соперника, Мастер Шпионов Дома контролирует большинство шпионской деятельности, консультируясь с Командиров Безопасности во внутренних вопросах, таких как размещение бытовых систем безопасности, таких, как размещение барьеров, ладонных замков и поисковиков ядов.

Мастеру убийц предполагается гораздо более активная роль, ориентируясь на ввод и обучение убийц Дома, саботажников и антитеррористических кадров. Работая с Мастером Шпионов в дополнение с Главнокомандующим Дома, или, возможно, Мастера Мечника, Мастер убийц поставляет спецназ к каждому из этих командиров по мере необходимости, развертывая силы и средства для достижения точных результатов.

Пять: Экипировка



“Свобода есть неуловимое понятие. Некоторые мужчины считают себя заключенными, даже если они имеют право поступать так, как им заблагорассудится, и идти туда, куда они хотят, а другие свободны в своем сердце, даже когда оковы их удерживают.”

—Мудрость Дзенсунни, Странствующие

Жизнь во Вселенной Дюны, если одним словом - разнообразна. От одного жилища к другому, семейный образ жизни может сильно отличаться. Хотя мало отделить существование крепостного от простого нищего в средние века, для тех, у кого есть немного денег, весь мир может измениться. В ййук, разница между жизнью в лачуге с соломой вместо постельного белья и живущего в квартире с климат-контролем и летающей кроватью это сумма денег, которую вы просто можете потратить.

К сожалению, это несоответствие выходит далеко за рамки простого жилища. Для большинства крестьян, нет ничего даже близкого к легендарной передовой медицинской помощи, какой пользуются короли. Припарки и домашние средства используются как правило, операции и антисептические лекарства это исключение.

В этом разделе приведены несколько примеров того, что персонажи Дюны могли бы позволить себе, добавить к своему снаряжению, в зависимости от того, насколько они успешны. Перечисленная стоимость является средним на открытом рынке, лучше разработанные или изготовленные версии будут стоить дороже.

Это простая выборка из огромного количества вещей, доступных в известных мирах. Если часть оборудования, не перечислена здесь, ГМы могут придумать все, что захотят.

Технологии

Есть целый ряд причин, по которым технология редка в известных мирах. Возможно, главной причиной является Церковь. После Батлерианского Джихада, церковь рьяно заняла анти-технологическую позицию.

Вселенная Дюны считается PL 8 с некоторыми крупными аномалиями. Большинство из этих аномалий может быть связано с различными достижениями, предоставляемыми открытиями Хольцмана. Они включают в себя путешествия, быстрее чем скорость света, и с такой же связью, силовые щиты и контргравитация. Эти элементы существуют вне “стандартной” PL 8 обстановки.

Вторым важным отклонением от Эры Энергии является почти полное отсутствие компьютеров и мыслящих машин во Вселенной Дюны. Компьютеры выше сложности 1 очень редки, а со сложностью более 4 не существует. Это, казалось бы зияющая дыра в технологической ткани Вселенной заполнена несколькими элементами, наиболее заметными из которых Ментаты. Ментаты являются “человеческими компьютерами”, обученными с рождения выполнять сложные логические и аналитические функции на очень высоком уровне скорости и надежности. Сестры Бене Гессерит также выполняют несколько подобных обязанностей, хотя их цель и идеологический уклон разительно отличаются.

Деньги

Экономика Империи оказывается на богатствах и продуктах миллиарда миров. На протяжении всей истории известного космоса, деньги назывались по-разному на разных планетах, но основной Имперский блок почти всегда использует название “солари”.

Солари

Основной единицей коммерции в Империи является “Солари” (\$), они так называются, поскольку являются солнечным символом, с одной стороны (и изображение падишаха на другой). Этот блок разбит на четверти и половинки. Солари чеканятся только на Кайтейне с помощью уникального металла называемый призмийум, который требует технологию Второй Республики для подделки (в то время как эта технология технически не запрещена Батлерианским запретом, она требует определенных машин). Ее стоимость на самом деле идентична стоимости материала, монета содержит около одного Солари стоимости металла.

В ходе игры, ваш персонаж может получить выгодный контракт наблюдения от наследницы, может быть нанят в качестве ментата для благородного дома, заработать большую награду за задержание разыскиваемого преступника, «найти» схрон меланжа. В таких ситуациях, ГМ будет награждать вас денежным вознаграждением, которое вы будете записывать на свой лист персонажа. На протяжении всей книги, затраты на вещи приведены в Солари (1/4, 1/2 или целый).

При преобразовании из современного 21-го века американской валюты, что одна Солари стоит (примерно) 10 долларов. Крест стоит около 5 долларов, а крыло стоит около одного доллара.

Не существует центральной биржи для известных миров. Империя (наряду с КХОАМ и Космической Гильдией) пытается установить фиксированную ставку Солари для некоторых элементов, таких как военные контракты на строительство, но за пределами Кайтейна и Салузы Секундус, торговцы и производители могут взимать буквально все, что им может сойти с рук.

Преимущество Ландсраада перед Гильдией в том, что они могут устанавливать свои собственные фиксированные ставки на известных мирах, предоставляя путешественникам некоторые стабильные базовые расходы до тех пор, пока они торгуют с торговцами Ландсраада. В некоторых мирах, они даже снижают цены, чтобы несколько конкурировать с местными ценами. Однако, так как они находятся на больших расстояниях и зависят как от Космической Гильдии, так и от необходимости повторных сделок, они полагаются на более дорогие, но надежные товары.

Путешественники не всегда могут быть уверены, что они покупают, когда они покупают у местных.

Стоимость перечисленных элементов представляет фиксированную ставку, установленную Лигой, хотя затраты будут несколько колебаться (а иногда и дико) в зависимости от местного спроса и предложения.

Богатство помимо солари

Экономика Вселенной завязана на товарах. Персонажи могут быть законными торговцами (или контрабандистами), покупая и продавая товары, перевозить их по всей галактике (создавая приключения). Гильдии и правительства регулируют торговлю. Уставы и лицензии выдаются, прежде всего КХОАМ, грузы регулярно проверяются, установлены торговые маршруты и портовые сборы.

Table 6-1: Торговые Товары дает базовые цены на достаточно широкую категорию товаров. ГМ может определить более конкретную, добавлять или удалять элементы, в зависимости от спроса и предложения в этой кампании, регулируя цены с учетом таких колебаний на рынке. Кроме того, цены могут значительно отличаться в разных областях пространства, различных звездных систем, и даже между разными планетами в рамках одной системы.

Table 6-1: Торговые товары

Товар	Стоимость
Животное, обычное	100 solaris
Животное, экзотичное	2,000 solaris
Животный скот	500 solaris
Искусство	1,000± solaris
Пища, обычная, 1 kg	10 solaris
Пища, качеств., 1 kg	20 solaris
Пища, экзотика, 1 kg	50 solaris
Топливо, 1 kg	50 solaris
Др. камни, полудрагоценные, 1 kg	100 solaris
Др. камни, драгоценные, 1 kg	1,000 solaris
Руда, обычная, 1 kg	200 solaris
Руда, редкая, 1 kg	2,000 solaris
Спайс, Меланж, 1 g	250 solaris
Текстиль, 1 meter	10 solaris
Вода, 1 liter	10 solaris

Продажа вещей

Иногда, получаете вещь, которая вам не нужна. Мы не говорим о товарах здесь. Сырьевые товары являются ценными товарами, которые можно легко обменять (почти как наличные деньги). Мы говорим об отдельных элементах из списка, представленных ниже в этой главе. В общем, продавец, купит оборудование за половину указанной цены. Если у вас есть лазер и вы хотите перейти на тяжелые лазеры, вы можете продать меньшее оружие за полцены.

Начальные солари

Каждый класс имеет отдельное значение стартовых солари, на которые персонаж первого уровня может рассчитывать, для приобретения оборудования и брони.

Оружие*

Известная Вселенная может быть опасным местом. Большинство людей имеют доступ к своего рода оружию, и тех, кто путешествует через космос, часто имеют по крайней мере, меч, резе лазер или маула пистолет в качестве средств защиты. Законность оружия зависит от того, где вы находитесь.

Качество оружия—Уровни мастерской работы

Высокотехнологичная наука Галактической Империи разработала всевозможные пути повышения мастерства. Это представлено в DUNE на трех различных уровнях мастерской работы.

Masterwork (+1) [Craft DC 20]

Masterwork weapon: Add +\$350 to weapon cost, +1 attack bonus and 1 wound point.

Masterwork armor: Add +\$150 to armor cost, -1 armor check penalty.

Masterwork tool: Add +\$50 to tool cost, +2 nonstackable circumstance bonus to a related skill check.

Exemplary Masterwork (+2) [Craft DC 25]

Exemplary weapon: Add +\$1400 to weapon cost, +2 attack bonus and 2 wound points.

Exemplary armor: Add +\$600 to armor cost, -2 armor check penalty and -5 lb from the weight.

Exemplary tool: Add +\$200 to tool cost, +4 nonstackable circumstance bonus to a related skill check.

Superior Masterwork (+3) [Craft DC 30]

Superior weapon: Add +\$5,500 to weapon cost, +3 attack bonus and 3 wound points.

Superior armor: Add +\$2,500 to armor cost, +1 max Dex bonus, -3 armor check penalty and -10 lb from the weight.

Superior tool: Add +\$800 to tool cost, +6 nonstackable circumstance bonus to a related skill check.

Weapon Categories

Weapons are grouped into several interlocking sets of categories.

These categories pertain to what training is needed to become proficient in a weapon's use (simple, martial, or exotic), the weapon's usefulness either in close combat (melee) or at a distance (ranged, which includes both thrown and projectile weapons), its relative encumbrance (light, one-handed, or two-handed), and its size (Small, Medium, or Large).

Simple, Martial and Exotic Weapons

Knives, kindjal, slip-tips, swords and axes still see use throughout the Imperium. All classes except the scientist are proficient with all simple weapons. Armsmen, Fremmen, Duelists, and Mentats are proficient with all simple and all martial weapons. Characters of other classes are proficient with an assortment of mainly simple weapons and possibly also some martial or even exotic weapons. A character who uses a weapon with which he or she is not proficient takes a -4 penalty on attack rolls.

Melee & Ranged Weapons

Melee weapons are used for making melee attacks, though some of them can be thrown as well. Ranged weapons are thrown weapons or projectile weapons that are not effective in melee.

Reach Weapons: Glaives, guisarmes, lances, longswords, ranseurs, spiked chains, and whips are reach weapons. A reach weapon is a melee weapon that allows its wielder to strike at targets that aren't adjacent to him or her. Most reach double the wielder's natural reach, meaning that a typical Small or Medium wielder of such a weapon can attack a creature 10 feet away, but not a creature in an adjacent square. A typical Large character wielding a reach weapon of the appropriate size can attack a creature 15 or 20 feet away, but not adjacent creatures or creatures up to 10 feet away.

Double Weapons: Dire flails, dwarven urgroshes, gnome hooked

hammers, orc double axes, quarterstaves, and two-bladed swords are double weapons. A character can fight with both ends of a double weapon as if fighting with two weapons, but he or she incurs all the normal attack penalties associated with two-weapon combat, just as though the character were wielding a one-handed weapon and a light weapon.

The character can also choose to use a double weapon two handed, attacking with only one end of it. A creature wielding a double weapon in one hand can't use it as a double weapon—only one end of the weapon can be used in any given round.

Thrown Weapons: Daggers, clubs, shortswords, spears, darts, javelins, throwing axes, light hammers, tridents, shuriken, and nets are thrown weapons. The wielder applies his or her Strength modifier to damage dealt by thrown weapons (except for splash weapons). It is possible to throw a weapon that isn't designed to be thrown (that is, a melee weapon that doesn't have a numeric entry in the Range Increment column on Table: Weapons), but a character who does so takes a -4 penalty on the attack roll. Throwing a light or one-handed weapon is a standard action, while throwing a two-handed weapon is a full-round action. Regardless of the type of weapon, such an attack scores a threat only on a natural roll of 20 and deals double damage on a critical hit. Such a weapon has a range increment of 10 feet.

Projectile Weapons: Light crossbows, slings, heavy crossbows, shortbows, composite shortbows, longbows, composite longbows, hand crossbows, and repeating crossbows are projectile weapons. Most projectile weapons require two hands to use (see specific weapon descriptions). A character gets no Strength bonus on damage rolls with a projectile weapon unless it's a specially built composite shortbow, specially built composite longbow, or sling. If the character has a penalty for low Strength, apply it to damage rolls when he or she uses a bow or a sling.

Ammunition: Projectile weapons use ammunition: arrows (for bows), bolts (for crossbows), or sling bullets (for slings). When using a bow, a character can draw ammunition as a free action; crossbows and slings require an action for reloading. Generally speaking, ammunition that hits its target is destroyed or rendered useless, while normal ammunition that misses has a 50% chance of being destroyed or lost.

Although they are thrown weapons, shuriken are treated as ammunition for the purposes of drawing them, crafting masterwork or otherwise special versions of them (see Masterwork Weapons), and what happens to them after they are thrown.

Light, One-, & Two-Handed Melee Weapons

This designation is a measure of how much effort it takes to wield a weapon in combat. It indicates whether a melee weapon, when wielded by a character of the weapon's size category, is considered a light weapon, a one-handed weapon, or a two-handed weapon.

Light: A light weapon is easier to use in one's off hand than a one-handed weapon is, and it can be used while grappling. A light weapon is used in one hand. Add the wielder's Strength bonus (if any) to damage rolls for melee attacks with a light weapon if it's used in the primary hand, or one-half the wielder's Strength bonus if it's used in the off hand. Using two hands to wield a light weapon gives no advantage on damage; the Strength bonus applies as though the weapon were held in the wielder's primary hand only.

An unarmed strike is always considered a light weapon.

One-Handed: A one-handed weapon can be used in either the primary hand or the off hand. Add the wielder's Strength bonus to damage rolls for melee attacks with a one-handed weapon if it's used in the primary hand, or 1/2 his or her Strength bonus if it's used in the off hand. If a one-handed weapon is wielded with two hands during melee combat, add 1-1/2 times the character's Strength bonus to damage rolls.

Two-Handed: Two hands are required to use a two-handed melee weapon effectively. Apply 1-1/2 times the character's Strength bonus to damage rolls for melee attacks with such a weapon.

Weapon Size

Every weapon has a size category. This designation indicates the size of the creature for which the weapon was designed.

A weapon's size category isn't the same as its size as an object. Instead, a weapon's size category is keyed to the size of the intended wielder. In general, a light weapon is an object two size categories smaller than the wielder, a one-handed weapon is an object one size category smaller than the wielder, and a two-handed weapon is an object of the same size category as the wielder.

Inappropriately Sized Weapons: A creature can't make optimum use of a weapon that isn't properly sized for it. A cumulative –2 penalty applies on attack rolls for each size category of difference between the size of its intended wielder and the size of its actual wielder. If the creature isn't proficient with the weapon a –4 nonproficiency penalty also applies.

The measure of how much effort it takes to use a weapon (whether the weapon is designated as a light, one-handed, or two-handed weapon for a particular wielder) is altered by one step for each size category of difference between the wielder's size and the size of the creature for which the weapon was designed. If a weapon's designation would be changed to something other than light, one-handed, or two-handed by this alteration, the creature can't wield the weapon at all.

Improvised Weapons

Sometimes objects not crafted to be weapons nonetheless see use in combat. Because such objects are not designed for this use, any creature that uses one in combat is considered to be nonproficient with it and takes a –4 penalty on attack rolls made with that object.

To determine the size category and appropriate damage for an improvised weapon, compare its relative size and damage potential to the weapon list to find a reasonable match. An improvised weapon scores a threat on a natural roll of 20 and deals double damage on a critical hit. An improvised thrown weapon has a range increment of 4 meters.

Weapon Qualities

Here is the format for weapon entries (given as column headings on Table: Weapons, below).

Cost: This value is the weapon's cost in solaris (§). The cost includes miscellaneous gear that goes with the weapon, such as a scabbard or holster. This cost is the same for a Small or Medium version of the weapon. A Large version costs twice the listed price.

Damage: The Damage columns give the damage dealt by the weapon on a successful hit. If two damage ranges are given then the weapon is a double weapon. Use the second damage figure given for the double weapon's extra attack. Table: Tiny & Large Weapon Damage gives weapon damage values for weapons of those sizes.

Critical: The entry in this column notes how the weapon is used with the rules for critical hits. When your character scores a critical hit, roll the damage two, three, or four times, as indicated by its critical multiplier (using all applicable modifiers on each roll), and add all the results together.

Exception: Extra damage over and above a weapon's normal damage is not multiplied when you score a critical hit.

x2: The weapon deals double damage on a critical hit.

x3: The weapon deals triple damage on a critical hit.

x3/x4: One head of this double weapon deals triple damage on a critical hit. The other head deals quadruple damage on a critical hit.

x4: The weapon deals quadruple damage on a critical hit.

19–20x2: The weapon scores a threat on a natural roll of 19 or 20 (instead of just 20) and deals double damage on a critical hit. (The weapon has a threat range of 19–20.)

18–20x2: The weapon scores a threat on a natural roll of 18, 19, or 20 (instead of just 20) and deals double damage on a critical hit. (The weapon has a threat range of 18–20.)

Range Increment: Any attack at less than this distance is not penalized for range. However, each full range increment imposes a cumulative –2 penalty on the attack roll. A thrown weapon has a

maximum range of five range increments. A projectile weapon can shoot out to ten range increments.

Weight: This column gives the weight of a Medium version of the weapon. Halve this number for Small weapons and double it for Large weapons.

Table 6-2: Tiny & Large Weapon Damage

Medium Weapon Damage	Tiny Weapon Damage	Large Weapon Damage
1d2	1	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Type: Weapons are classified according to the type of damage they deal: bludgeoning, piercing, or slashing. Some monsters may be resistant or immune to attacks from certain types of weapons. Some weapons deal damage of multiple types. If a weapon is of two types, the damage it deals is not half one type and half another; all of it is both types. Therefore, a creature would have to be immune to both types of damage to ignore any of the damage from such a weapon. In other cases, a weapon can deal either of two types of damage. In a situation when the damage type is significant, the wielder can choose which type of damage to deal with such a weapon.

Special: Some weapons have special features. See the weapon descriptions for details.

Weapon Descriptions

These are among the simplest weapons of all. Used in close combat, melee weapons inflict bludgeoning, slashing, or piercing damage—depending on the weapon's design.

Arrows

An arrow used as a melee weapon is treated as a light improvised weapon (–4 penalty on attack rolls) and deals damage as a dagger of its size (critical multiplier x2). Arrows come in a leather quiver that holds 20 arrows. An arrow that hits its target is destroyed; one that misses has a 50% chance of being destroyed or lost.

Baradye Pistol

Статически заряжаемый пылевой пистолет разработан на Арракисе для нанесения маркера большой площади на песке.

Bolts

A crossbow bolt used as a melee weapon is treated as a light improvised weapon (–4 penalty on attack rolls) and deals damage as a dagger of its size (crit x2). Bolts come in a wooden case that holds 10 bolts (or 5, for a repeating crossbow). A bolt that hits its target is destroyed; one that misses has a 50% chance of being destroyed or lost.

Bow

You need at least two hands to use a bow, regardless of its size. A longbow is too unwieldy to use while you are mounted. If you have a penalty for low Strength, apply it to damage rolls when you use a longbow. If you have a bonus for high Strength, you can apply it to damage rolls when you use a composite longbow (see below) but not a regular longbow.

Longbow, Composite: You can use a composite longbow while mounted. All composite bows are made with a particular strength rating (that is, each requires a minimum Strength modifier to use with proficiency). If your Strength bonus is less than the strength rating of the composite bow, you can't effectively use it, so you take a –2

penalty on attacks with it. The default composite longbow requires a Strength modifier of +0 or higher to use with proficiency.

A composite longbow can be made with a high strength rating to take advantage of an above-average Strength score; this feature allows you to add your Strength bonus to damage, up to the maximum bonus indicated for the bow. Each point of Strength bonus granted by the bow adds 100 *şolaris* to its cost.

For purposes of weapon proficiency and similar feats, a composite longbow is treated as if it were a longbow.

Bullets, Sling

Bullets are lead spheres, much heavier than stones of the same size. They come in a leather pouch that holds 10 bullets. A bullet that hits its target is destroyed; one that misses has a 50% chance of being destroyed or lost.

Club

Clubs are among the most ancient of weapons. While the materials used to manufacture them may have improved over the centuries, they still function the same way: Powered by the wielder's brute strength, clubs break an opponent's bones, or worse. They are the favored weapons of thugs. Batons (a variety of the club) are used by police and military forces on relatively peaceful worlds in crowd-control situations.

Боевые перчатки

Пара мягких перчаток обеспечивает дополнительную мощность удара благодаря своему весу и материалу, используемого для их создания. Любой, кто ожидает участвовать в кулачной драке, вероятно, захочет носить боевые перчатки. Они дают бонус +2 к повреждению на успешный безоружный удар.

Например, человек делает 1d3 +2 единиц урона при ношении боевых перчатках. Из-за того, как они носятся, боевые перчатки не может быть разоружены или выронены.

Персонаж с Combat Martial Arts, Defensive Martial Arts, Improved Martial Arts, или Advanced Martial Arts может использовать боевые перчатки, чтобы увеличить количество повреждений.

Crossbow

You can draw a hand crossbow back by hand. Loading a hand crossbow is a move action that provokes attacks of opportunity. You can shoot, but not load, a hand crossbow with one hand at no penalty. You can shoot a hand crossbow with each hand, but you take a penalty on attack rolls as if attacking with two light weapons.

Crossbow, Heavy: You draw a heavy crossbow back by turning a small winch. Loading a heavy crossbow is a full-round action that provokes attacks of opportunity.

Normally, operating a heavy crossbow requires two hands. However, you can shoot, but not load, a heavy crossbow with one hand at a –4 penalty on attack rolls. You can shoot a heavy crossbow with each hand, but you take a penalty on attack rolls as if attacking with two one-handed weapons. This penalty is cumulative with the penalty for one-handed firing.

Crossbow, Light: You draw a light crossbow back by pulling a lever. Loading a light crossbow is a move action that provokes attacks of opportunity.

Normally, operating a light crossbow requires two hands. However, you can shoot, but not load, a light crossbow with one hand at a –2 penalty on attack rolls. You can shoot a light crossbow with each hand, but you take a penalty on attack rolls as if attacking with two light weapons. This penalty is cumulative with those for one-handed firing.

Crossbow, Repeating: The repeating crossbow (whether heavy or light) holds 5 crossbow bolts. As long as it holds bolts, you can reload it by pulling the reloading lever (a free action). Loading a new case of 5 bolts is a full-round action that provokes attacks of opportunity.

You can fire a repeating crossbow with one hand or fire a repeating crossbow in each hand in the same manner as you would a normal crossbow of the same size. However, you must fire the weapon with two hands in order to use the reloading lever, and you must use two hands to load a new case of bolts.

Crysknife

Избранным оружием фрименов является криснож, нож из зуба песчаного червя.

Он считается самым священным у фрименов. Наконечник, полость которого когда-то занимал нерв зуба, обычно имеет небольшое количество самых смертельных ядов, чаще смешанный из местных растений пустыни. Фримены обычно пытаются избежать убийств уважаемого противника острием, яд считается оружием более подходящим для использования на животных, чем на людей.

Два вида крисножей производятся фрименами: фиксированный и нефиксированный. "Фиксированное" лезвие обрабатывается электрическим током, так что оно может быть сохранено на неопределенный срок. Гораздо более распространены среди фрименов, "нефиксированное" лезвие, оно остается стабильным только до тех пор, пока она остается в контакте с живым человеческим телом. Лишенные электрического поля тела, нож ослабляется и крошится в течение нескольких часов.

Оба вида считаются большими ножами мастерского качества. Они не могут быть куплены, но должны быть созданы пользователем, получены в качестве дара или полученные в долг по отношению к съезду. Успешная атака ножом необходима для того, чтобы доставить яд в жертву.

Flip-dart

Флип-дартс является небольшой, похожей на иголку колюшкой, доставляющий мощный наркотик или яд от проникновения в кожу предполагаемой жертвы. Флип-дартс назван в честь защитной "откидной крышки", которая используется, чтобы скрыть иглу и защитить своих пользователей от случайного вреда. Скрытые в орнаментированных кольцах, поясах, браслетах и наручах, флип-дартс трудно различить невооруженным глазом и невозможно обнаружить с помощью детектора яда (до тех пор, как крышка остается герметичной). Требуется близость и тонкие манипуляции, флип-дартс предпочитают Дворяне и Адепты, которые обычно входят в непосредственный круг потенциальных жертв.

Garrote, Monofilament (Shigawire)

Это простое, многовековое оружие убийства было улучшено заменой шиговира вместо веревки, шнура или проволоки. Прочные и острые нити шиговира легко разрывают кожу и кости, оставляя смертельные раны на горле жертвы.

Gom Jabbar

Эзотерическое оружие, используемое Преподобными Матерями Бене Гессерит, Гом Джаббар, или "высокая рука врага" напоминает наперсток, снабженный острой, отравленной иглой. Его игла имеет очень токсичный яд секретного состава, в результате чего мгновенно, но безболезненно приводит смерть для тех, кто чувствует его укол.

Изготовлен из золота, серебра или подобного драгоценного металла, Гом Джаббар почитается как символ ранга Бене Гессерит, и редко находит применение за пределами частных монастырей Сестер.

Hunter-Seeker

Гениальное устройство убийств, которое состоит из двух частей: пульт управления, с которого оператор управляет движением оружия, и хантер-сикер собственно тонкая лента металла пяти сантиметров и менее. Лента приводится в действие сжатым суспензорным полем, которое дает оператору преимущество скорости (хантер-сикер, может путешествовать, короткими всплесками, на скоростях свыше 100 км/ч) и высокой маневренности. В руках опытного оператора, он может быть перемещен с необходимыми временем, чтобы проникнуть сквозь персональный силовой щит.

Как только контакт установлен, результат неизбежен. Независимо от того, в какую часть тела он ударил, лента, посредством электрических импульсов, передвигается по ближайшему нервному пути. Этот курс идет через основные органы, в результате чего все разрывается и разрушается.

Когда достаточное повреждение приводит к смерти, поток энергии через нервную систему останавливается, и лента замирает на месте. Нестабильный металл предназначен для распада в течение получаса, от потери энергетического контакта, оставляя только крошечный и незаметный кристалл внутри трупа.

Успешная атака игнорирует DR любого личного щита, который может носить жертва. После успешной атаки, хантер-сикер делает 2d6 impaling повреждения каждый ход, пока жертва не умрет. Можно совершить спасбросок по Рефлексам, чтобы захватить устройство в воздухе перед его нападением, DC 20.

Хантер-сикер реагирует на движение. Успешная проверка Скрытности против DC 15 скроет цель, пока она не движется. Миниатюрность охотника, ищущего убежища, предоставляет оператору +8 бонуса за размер к своему броску атаки.

Критический удар не может быть отклонен, но промах на 5 или менее требуется, перед тем, как схватить устройство.

Консоль весит 1,5 кг и имеет удаленный контроль в диапазоне до 30 метров. Он использует волновые изменения Хольцмана для передачи команд и не требует прямой видимости между консолью и хантер-сикером для прицеливания. Все устройство стоит \$ 4000 на черном рынке, и класс Законности 0. Заряда батареи хантер-сикера хватает на 30 минут, а консоль может проработать в течение трех месяцев непрерывной работы.

Kindjal

Kindjal является коротким мечом с обоюдоострым лезвием (или длинный нож), сделанный из любого металла, к примеру пластостали. Традиционная форма изящно изогнута, обоюдоострое лезвие заканчивается острием. На рукояти есть гарда или простые диски, позволяющие парировать и блокировать.

Kindjals стандартный клинок для военнослужащих, но и остается фаворитом среди благородных мужчин дуэлистов, а также Мастеров Меча.

Knife

While many weapons rely on highly advanced technology, knives still see wide use. Cheap to manufacture and easy to conceal, knives don't need power packs. The sharp blade cuts and slashes according to the wielder's own strength and skill. A knife is completely silent and serves well in close-combat skirmishes.

"Knife " refers to any short, light blade constructed of tempered metal or sharpened material such as plastic or bone.

Knives possess short, simple grips with either small, simple hand-guards or no guard whatsoever.

Curved or straight, their blades possess at least one edge and a sharpened point for stabbing. Knives endure for their concealable nature and overall utility, being preferred by assassins, Mentats and Adepts as well as civilians and common criminals.

You get a +2 bonus on Sleight of Hand checks made to conceal a dagger on your body (see the Sleight of Hand skill).

Lasguns

Лазеры это проекторы лучей высокой энергии, встроенные в конструкцию тяжелого пистолета или карабина (так называемый лазерная винтовка). Их увесистая энергобатарея спрятана в ручке, в результате чего оружие полностью портативно, хотя и несколько громоздко. Лазеры излучают видимый луч мощной энергии. В связи со своей разрушительной силы, лазеры предназначены почти исключительно для элитных военнослужащих и гвардейцев.

Из-за того, что их лучи вызывают псевдо-атомную реакцию при пересечении с силовыми щитами, Дома оснащают лазерами только самые дисциплинированные войска. При чрезвычайных обстоятельствах, доверенный вассал или слуга (например Мастер Меча) может быть оснащен лашером для миссий первостепенного значения, но редко Дома доверяют лазеры любому лицу на постоянной или регулярной основе.

Хотя эффективность их лучей остается постоянным, лазеры имеют три дополнительных параметра стрельбы - импульсный огонь, лазерная дуга, и полное сжигание, влияющие на энергопотребление, оперативное использование и физического ущерба в результате огня.

Импульсный огонь: Стандартные операционные настройки, импульсный огонь испускает один луч. Каждый раз, когда жмется курок, результирующий импульс расходует один заряд энергии. Для использования импульсного режима без штрафа, персонажу нужен фит Lasgun Proficiency.

Несмотря на то, спусковой механизм и блок питания позволяют полуавтоматический огонь, выпуск более 3-х импульсов в одном раунде повышает вероятность перегрева - активации оружия механической отказоустойчивости, предотвращая дальнейшие атаки, пока оружие не будет перекалибровано (т.п. проверка умения Ремонт, DC 12).

Лазерная дуга: Этот параметр заставляет механизм проектора выделять кратковременные лучи, выражающиеся в полосах пылающего огня, каждый раз, когда нажимается курок.

Потребляет 5 зарядов батареи, этот параметр позволяет маневры Autofire или Covering fire, разнося дугу на несколько целей. По желанию стрелка, генерация дуги может быть сосредоточена на одной точке, выпуская полный импульс в одну цель. Каждая генерация лазерной дуги может охватывать радиус дуги около 15 градусов, как правило, достаточно для повреждения одного человека в упор, 2 человека с близкого расстояния, 3-х человек в среднем диапазоне, и целых 5 человек на больших расстояниях.

Чтобы использовать лазерную дугу без штрафа, персонаж должен иметь фит Autofire Lasgun Proficiency.

Полное сжигание: Полное сжигание представляет собой полностью ручную настройку, снимающую блок отказоустойчивости и разрешающая выполнять непрерывный огонь до тех пор, пока зажат курок. Как и генерация лазерной дуги, режим полного сжигания позволяет пользователю создать мощную дугу (или сосредоточить огонь на одной точке), пока не перегреется ствол или не подойдет батарейка. Поскольку использование полного сжигания требует крайней осторожности и навыков, многие дома устанавливают в их лазеры специальные удерживающие устройства, предотвращающие несанкционированное изменение параметров.

Чтобы использовать полное сжигание без штрафа, персонаж должен иметь фит Autofire Lasgun Proficiency.

Mace

A mace is a club-like weapon made of metal, consisting of a heavy weight atop a handle.

Maula Pistols

Пистолет маула простой, механизированный пистолет, известный своим неуклюжим дизайном и низким уровнем создания. Изготовленные из легкой пластостали или аналогичных сластосталевых сплавов, пистолет маула использует высоковольтный источник и простой механизм взвода, чтобы загрузить свои небольшие дробинки или гранулы снарядов в обойму и выпустить их на расстоянии до 40 метров. Снаряд попадает в дуло путем передергивания затвора. После того, как магазин закончится, простая кнопка освобождает магазин, который легко выскальзывает, позволяя вставить новый.

Благодаря своим компактным размерам, дешевое производство и общей надежности, пистолет маула распространен среди военных и гражданских пользователей (отсюда уничижительное название-"маула", что означает "раб").

Имея свои небольшие размеры, снаряды наносят относительно небольшой ущерб, они предназначены для размещения небольших доз яда или наркотических средств, и достаточно универсальны, чтобы убить цель быстро действующим ядом или выбить его в бессознательном состоянии с сильной анестезией. К сожалению, скорость дробитков слишком быстра, чтобы проникнуть в силовой щит (что делает оружие бесполезно против экранированных целей).

Needle Gun

Игломет это стрелковое оружие, напоминающий наручные часы по размеру и форме. Слишком мал, чтобы содержать более одного, отравленного дробитка, эти устройства являются предпочтительными для оборонительных целей, будучи легко скрытыми. Обычно скрытый под длинными, мешковатыми рукавами, пользователю необходимо лишь указать рукой на свою цель и поднять руку по траектории снаряда для запуска рефлексивного спускового механизма и срабатывания оружия.

Часто носимый в ладони, игломет предпочитают невоенный персонал, такие как Дворяне, Ментаты, дипломаты и шпионы. Военный персонал и наемные убийцы предпочитают маула пистолеты или станеры из-за их большей дальности и большей емкости обойм.

Quarterstaff

A quarterstaff is a simple weapon, traditionally made of wood, plasteel or a metal alloy. A user can strike with either end of the quarterstaff, taking full advantage of any openings in an opponent's defenses.

A quarterstaff is a double weapon. You can fight with it as if fighting with two weapons, but if you do, you incur all the normal attack penalties associated with fighting with two weapons as if you were using a one-handed weapon and a light weapon.

Rapier

You can use the Weapon Finesse feat to apply your Dexterity modifier instead of your Strength modifier to attack rolls with a rapier sized for you, even though it isn't a light weapon for you. You can't wield a rapier in two hands in order to apply 1-1/2 times your Strength bonus to damage.

Sling

A sling hurls lead bullets. It's not as easy to use as the crossbow nor as powerful as a bow, but it's cheap and easy to improvise from common materials. A character can hurl ordinary stones with a sling, but stones are not as dense or as round as bullets, so they deal only 1d3 points of damage and impose a -1 penalty on attack rolls.

Slip-tip

Специализированная форма боевого ножа предназначена для использования в левой руке, слип-тип получает свое название за сравнительную легкость, с которой его тонкий клинок скользит сквозь щиты и ребра. Его лезвие длинное, обоюдоострое лезвие мягко сужающийся к острию, на его рукояти есть крестовина, помогающая блокировать и ловить чужие клинки. Считается, прежде всего, спутником меча или kindjal в доминирующей руке, в слип-типе традиционно присутствует наркотик или яд на лезвии, особенно при использовании против экранированных оппонентов. Когда используется Дворянами или Мастерами Меча во время ритуальных поединков, отравленный слип-тип должны держаться в белой перчатке (указывает на яд), а основной клинок жержится в черной перчатке (указывает на чистоту лезвия).

Slug Gun

В то время как пулевые пистолеты не совсем редки в известной нам Вселенной, они вне закона среди крестьянства. Таким образом, большинству населения Известных Миров запрещено обращаться с пистолетом, оставляя их фирменам и дворянам.

Spear

A common weapon used by hunting tribes and warrior cultures throughout history and throughout the Imperium, the spear is a long wooden pole with a sharp end fashioned from stone or metal. Members of more advanced cultures enjoy using spears for sport, though these weapons are usually constructed out of a durable metal alloy. Some are even balanced for throwing. If you use a ready action to set a spear against a charge, you deal double damage on a successful hit against a charging character.

A long spear has reach. You can strike opponents 10 feet away with it, but you can't use it against an adjacent foe. If you use a ready action to set a long spear against a charge, you deal double damage on a successful hit against a charging character.

Strike, Unarmed

A Medium character deals 1d3 points of nonlethal damage with an unarmed strike. A Small character deals 1d2 points of nonlethal damage. A monk or any character with the Improved Unarmed Strike feat can deal lethal or nonlethal damage with unarmed strikes, at her option. The damage from an unarmed strike is considered weapon damage for the purposes of effects that give you a bonus on weapon damage rolls.

An unarmed strike is always considered a light weapon. Therefore, you can use the Weapon Finesse feat to apply your Dexterity modifier instead of your Strength modifier to attack rolls with an unarmed strike.

Stunner

Предназначены для нарушения активного щита, станеры используют пневматическую компрессию для запуска "медленных гранул" при относительно низких скоростях.

При частичном нажатии на спусковой механизм, пользователь выпускает (от 1 до 6 метрических литров) сжатого газа в пневматическую камеру оружия. Когда станнер заряжен, спусковой механизм выпускает сжатый газ из камеры для приведения в движение снаряда со скоростью и расстояние соизмеримо с давлением в камере. С практикой, опытный пользователь может легко настроить оружие для стрельбы с максимальной эффективностью для проникновения через активные щиты, независимо от его активных параметров или линейное расстояние от стрелка.

Как маула пистолет, станнер имеет магазин для боеприпасов, которые также несут в себе яд или снотворное лекарство. Станнеры обычно содержат 15 снарядов в своих магазинах и баллон, содержащий 120 мл сжатого газа. Замена магазина или баллона требует full-round action, а подготовка камеры и выстрел из оружия требует full attack action.

Sword

An ancient weapon wielded throughout the galaxy, this weapon is used on some less technologically advanced worlds, and throughout noble courts in duels. The sword remains a noble weapon bearing a long, curved or straight-edged blade. Invariably sword blades terminate in an acute point, instrumental in thrusting attacks. Constructed of resilient metal, such as forged titanium or cold-cast plasteel, sword blades feature either a double or single edge. Their blades protrude from elaborate corss-guards or basket hilts designed to deflect opposing blades.

All in all, the dueling sword prevails as the most elegant of the archaic weapons, quick in balance and precise in motion.

Weirding Modules*

A new (cinematic) weapon created by the scientists and engineers of House Atreides, it is a sonic weapon unique to that noble House.

Available in either a compact, handheld unit or a larger, chest-mounted (or on a tri-pod) unit, the "weirding" module converts the user's voice into sonic energy. Different words or sounds have different effects, depending on the user's intent. Any creature damaged by the sonic pulse must succeed on a Fortitude save (DC 15) or be deafened and shaken for 1d4 rounds.

Weirding modules do not use ammunition, but are instead powered by power packs. The weirding module is an exotic weapon that requires specific training to use effectively.

Whip

A whip deals nonlethal damage. It deals no damage to any creature with an armor bonus of +1 or higher or a natural armor bonus of +3 or higher. The whip is treated as a melee weapon with 15-foot reach, though you don't threaten the area into which you can make an attack. In addition, unlike most other weapons with reach, you can use it against foes anywhere within your reach (including adjacent foes).

Using a whip provokes an attack of opportunity, just as if you had used a ranged weapon.

You can make trip attacks with a whip. If you are tripped during your own trip attempt, you can drop the whip to avoid being tripped.

When using a whip, you get a +2 bonus on opposed attack rolls made to disarm an opponent (including the roll to keep from being disarmed if the attack fails).

You can use the Weapon Finesse feat to apply your Dexterity modifier instead of your Strength modifier to attack rolls with a whip sized for you, even though it isn't a light weapon for you.

Table 6-3: Weapons

Melee Weapon	Damage	Crit.	Dmg Type	SZ	Wt.	Cost	Restriction
SIMPLE WEAPONS—Melee							
Unarmed	1d3+Str ^c	—	Bludgeoning	—	—	—	—
Unarmed (small)	1d2+Str ^c	—	Bludgeoning	—	—	—	—
Light Melee Weapons							
Dueling dagger	1d4+Str ^b	19-20	Piercing/Slashing	T	2 kgs.	\$5	Noble
Dagger, punching	1d4+Str ^b	x3	Piercing	T	2 kgs.	\$5	—
Mace, light	1d4+Str ^b	19-20	Bludgeoning	S	2 kgs.	\$5	—
One-Handed Melee Weapons							
Club	1d6+Str	19-20	Bludgeoning	S	2.5 kgs.	—	—
Mace, heavy	1d4+Str ^b	19-20	Bludgeoning	S	2 kgs.	\$10	—
Shortspear	1d4+Str ^b	x3	Piercing	M	2 kgs.	\$2	Fremen
Two-Handed Melee Weapons							
Longspear	1d6+Str	x2	Piercing	L	3 kgs.	12	—
Quarterstaff	1d6+Str	18-20	Bludgeoning	M	2.5 kgs.	13	—
MARTIAL WEAPONS—Melee							
Light Melee Weapons							
Axe, throwing	1d6+Str	x2	Slashing	S	3 kgs.	12	—
Hammer, light	1d6+Str	18-20	Bludgeoning	S	2.5 kgs.	13	—
Handaxe	1d6+Str	x2	Slashing	S	3 kgs.	12	—
Sap	1d6+Str	18-20	Bludgeoning	T	2.5 kgs.	13	—
Shield, light	1d3+Str	x2	Bludgeoning	M	3 kgs.	12	—
Short sword	1d6+Str	19-20	Piercing/Slashing	S	3 kgs.	12	—
One-Handed Melee Weapons							
Battleaxe	1d8+Str	x3	Slashing	M	3 kgs.	12	—
Longsword	1d8+Str	x2	Piercing/Slashing	L	7 kgs.	16	—
Rapier	1d6+Str	18-20	Piercing	M	2.5 kgs.	13	—
Sabre	1d8+Str	x3	Slashing	L	4 kgs.	15	—
Two-Handed Melee Weapons							
Falchion	1d8+Str	x3	Slashing	S	3 kgs.	12	—
Glaive	1d8+Str	x2	Piercing/Slashing	L	7 kgs.	16	—
Greataxe	1d6+Str	18-20	Piercing	M	2.5 kgs.	13	—
Greatclub	1d8+Str	x3	Slashing	L	4 kgs.	15	—
Greatsword	1d8+Str	x3	Slashing	S	3 kgs.	12	—
Halberd	1d8+Str	x2	Piercing/Slashing	L	7 kgs.	16	—
Lance	1d6+Str	18-20	Piercing	M	2.5 kgs.	13	—
Ranseur	1d8+Str	x3	Slashing	L	4 kgs.	15	—
EXOTIC WEAPONS—Melee							
Light Melee Weapons							
Crysknife ^a	1d6+Str ^b	x2	Piercing*/Slashing	T	2 kgs.	**	—
Inkvine whip	1d2+Str	x3	Slashing	S	4 kgs.	6	—
Garrote, cord	1d6+Str ^d	19-20	Bludgeoning	T	0.5 kgs.	5	—
Garrote, shigawire	1d8+Str ^d	18-20	Slashing	T	0.5 kgs.	10	—
Slip-tip	1d4+Str ^b	18-20	Piercing	T	1.5 kgs.	10	—
One-Handed Melee Weapons							
Sword, bastard	1d6+Str ^b	x2	Piercing*/Slashing	T	2 kgs.	**	—
Whip, inkvine	1d2+Str	x3	Slashing	S	4 kgs.	6	—
Two-Handed Melee Weapons							
Chain, spiked	1d6+Str ^b	x2	Piercing*/Slashing	T	2 kgs.	**	—
Sword, two-bladed	1d2+Str	x3	Slashing	S	4 kgs.	6	—

^a This mastercraft weapon grants a +1 bonus on attack rolls.

^b Poisons may also be used in addition to regular melee damage. See *d20 MODERN Roleplaying Game* p. 54.

^c Unarmed attacks

^d Damage is per round of successful grappling.

**Not generally for sale.

Ranged Weapon	Dmg	Crit.	Dmg Type	Cell Charges	Range	SZ	Wt.	Purchase DC	Restriction
Laser Weapons—Ranged									
Lasgun		20	Energy	100	40 m.	M	3 kgs.	12	Mil (+3)
Pulse Fire	3d6			1/pulse					
Lasing Arc	5d6			5/arc					
Full Burn	10d6			15/round					
Lasrifle		20	Energy	100	70 m.	L	8 kgs.	17	Mil (+3)
Pulse Fire	3d8			1/pulse					
Lasing Arc	5d8			5/arc					
Full Burn	10d8			15/round					
Exotic Weapons—Ranged									
Stunner	2d6 ^b	20	Ballistic	15	10 m.	M	2 kgs.	10	Res (+2)
Maula pistol	2d6 ^b	19-20	Ballistic	10	5 m.	S	2 kgs.	10	Res (+2)
Needle gun	2d6 [‡]	19-20	Pierce	1	5 m.	T	—	14	Illegal (+4)
Hunter-Seeker	2d6 [‡]	18-20	Piercing	1	25 m.	D	—	15	Illegal (+4)
Weirding module	3d6§	19-20	Sonic	100	30 m.*	M	2 kgs.	**	Mil (+3)
			+special						

ARMOR

Everyone needs a little protection from time to time, especially when traveling off world or in uncertain political climes. Naturally, most of the protective gear available comes in the form of heavily padded clothing or leathers enhanced with metals and plastics.

Armor Qualities

To wear heavier armor effectively, a character can select the Armor Proficiency feats, but most classes are automatically proficient with the armors that work best for them. Armor and shields can take damage from some types of attacks.

Here is the format for armor entries (given as column headings on Table: Armor and Shields, below).

Cost: The cost of the armor for Small or Medium humanoid creatures. See Armor for Unusual Creatures, below, for armor prices for other creatures.

Armor/Shield Bonus: Each armor grants an armor bonus to Defense, while shields grant a shield bonus to Defense. The armor bonus from a suit of armor doesn't stack with other effects or items that grant an armor bonus. Similarly, the shield bonus from a shield doesn't stack with other effects that grant a shield bonus.

Maximum Dex Bonus: This number is the maximum Dexterity bonus to Defense that this type of armor allows. Heavier armors limit mobility, reducing the wearer's ability to dodge blows. This restriction doesn't affect any other Dexterity-related abilities.

Even if a character's Dexterity bonus to Defense drops to 0 because of armor, this situation does not count as losing a Dexterity bonus to Defense. Your character's encumbrance (the amount of gear he carries) may also restrict the maximum Dexterity bonus that can be applied to his Defense.

Shields: Shields do not affect a character's maximum Dex bonus.

Armor Check Penalty: Any armor heavier than leather hurts a character's ability to use some skills. An armor check penalty number is the penalty that applies to Balance, Climb, Escape Artist, Hide, Jump, Move Silently, Sleight of Hand, and Tumble checks by a character wearing a certain kind of armor. Double the normal armor check penalty is applied to Swim checks.

A character's encumbrance (the amount of gear carried, including armor) may also apply an armor check penalty.

Shields: If a character is wearing armor and using a shield, both armor check penalties apply.

Nonproficient with Armor Worn: A character who wears armor and/or uses a shield with which he or she is not proficient takes the armor's (and/or shield's) armor check penalty on attack rolls and on all Strength-based and Dexterity-based ability and skill checks. The penalty for nonproficiency with armor stacks with the penalty for nonproficiency with shields.

Sleeping in Armor: A character who sleeps in medium or heavy armor is automatically fatigued the next day. He or she takes a -2 penalty on Strength and Dexterity and can't charge or run. Sleeping in light armor does not cause fatigue.

Speed: Medium or heavy armor slows the wearer down. The number on Table: Armor and Shields is the character's speed while wearing the armor. Humans, elves, half-elves, and half-orcs have an unencumbered speed of 30 feet.

They use the first column. Dwarves, gnomes, and halflings have an unencumbered speed of 20 feet. They use the second column. Remember, however, that a dwarf's land speed remains 20 feet even in medium or heavy armor or when carrying a medium or heavy load.

Shields: Shields do not affect a character's speed.

Weight: This column gives the weight of the armor sized for a Medium wearer. Armor fitted for Small characters weighs half as much, and armor for Large characters weighs twice as much.

Armor Materials

There are a few high-tech materials that have proved particularly useful as armor.

Polymer Knit: A plastic-and-cloth weave highly resistant to projectiles. Civilian-grade polymer knit can be worn with an energy shield. Polymer is nonconductive and nonferrous.

Synthsilk: One of the finest inconspicuous armors, synthsilk is comfortable and lightweight. Used for construction and utility worker uniforms during the Second Empire, it comes in a variety of colors, but is quite expensive. Most of the synthsilk made today is manufactured using precariously maintained Second Empire textile mills. Synthsilk was first designed and used in the Diaspora era. Later improvements allowed for thinner, lighter materials until, by the time of the Second Empire, the fabric was as light as cotton and just as comfortable to wear. Synthsilk can be worn with an energy shield. Synthsilk is nonconductive and nonferrous.

Stiffsynth: Heavy, leatherlike material, stiffsynth even looks like leather until it is struck. Upon impact, stiffsynth hardens temporarily into an inflexible shell, and then softens a second later. Stiffsynth is nonconductive and nonferrous.

Stiffsynth was originally used as protective gear by Second Republic athletes during vigorous sparring events. Stiffsynth suits are passed down from generation to generation. The secret of their manufacture has been lost (except perhaps among a few secret guilds). Most existing suits still bear the insignias of various sporting teams. Stiffsynth is stretchable and can fit just about anyone of the same relative height it was originally manufactured for.

Plasteel: A semi-flexible, lightweight, high-impact resistant plastic. Plasteel is nonconductive and nonferrous.

Hephaestium: A high-rech metal alloy that is tougher than steel. Hephaestium is conductive and ferrous (it is adversely affected by electrical and magnetic attacks).

Mercurium: A lightweight, high-rech metal alloy that is tougher than steel. Mercurium is conductive but nonferrous (it is adversely affected by electrical attacks but not magnetism).

Ceramsteel: The strongest known substance, made from a high-rech blend of special alloys and ceramics. This heavy duty, thick-formed armor is designed to withstand amazing impacts. It is composed of the high-rech ceramics and metal combination used to make starship hulls. Most suits are lacquered or painted by the owner to represent their house, sect or guild affiliation. Ceramsteel is nonconductive and nonferrous.

Armored Flight-Suit

A combat-ready flight suit that provides additional protection against vacuum for limited periods, this armor comes in various models.

This suit provides a +4 equipment bonus on Fortitude saves made to resist cold temperatures.

Armored Spacesuit

This bulky coverall contains a sealed life support system that provides everything the wearer needs to survive for 10 days in space or any other hostile, anaerobic environment.

Unarmored versions provide only life support, while the armored model also protects against attacks.

This suit provides a +5 equipment bonus on Fortitude saves made to resist cold temperatures.

Battle Armor (Plasmesh, Plasfiber)

Battle armor combines protective metal of composite plates with a padded jumpsuit to form a layer of protection. While off-the-rack battle armor is available, most users cobble together their gear from various sources. Padded battle armor has more padding than solid plates, making it somewhat lighter but less protective.

Heavy battle armor features more plating than padding, including various pieces molded to fit the user, such as breast plates and arm and leg armor. Medium battle armor falls between the those two.

Battleframe

A battleframe fits around its wearer and operates not unlike a personal vehicle, though it isn't very fast or maneuverable. Instead, it offers limited protection while providing mounts for heavy weapons and extra ammunition and energy reserves, which permit the wearer to carry and

utilize more firepower than he would normally be allowed. The price of a battleframe includes no weapons, ammunition canisters, or energy packs, just the mounts. Each attachment must be purchased separately.

The frame has six mounts, each one capable of holding a weapon or the ammunition or energy pack a weapon needs to operate. When fully equipped, a battleframe can hold up to three different heavy weapons as well as each weapon's accompanying ammo canister or energy pack.

Blast Helmet & Vest

This armor consists of a lightweight helmet and a composite vest that, when worn together, offers limited protection against shrapnel, melee weapons, slugthrowers and even lasguns.

Brigandine

Essentially a studded leather coat, this flexible torso armor consists of small plates riveted inside a leather or fabric covering.

Brigandine, Heavy

As the name implies, this armor resembles brigandine, but it has reinforced areas of chainmail covering vital areas. Also, the metal plates are larger and more substantial, making the armor bulky and more difficult to move in than normal brigandine.

Combat Jumpsuit

This heavily padded jumpsuit is designed to provide limited protection against physical and energy trauma without overly restricting the wearer's movement.

Leather Coat

Portions of this long coat around the chest, shoulders, and bottom edges are made rigid from boiling, but most of the armor is composed of softer and more flexible leather.

Leather Jack

This short jacket-like garment is really more of a leather breastplate with shoulder protectors. The leather has been stiffened by boiling in oil.

Padded Flight Suit

Favored by pilots all over the Imperium, the one-piece padded flight suit protects against decompression, g-forces, and harmful environments. It provides limited protection against attacks as well. A padded flight suit comes with a matching helmet and gloves that seal around the wearer and provide up to 10 hours of life support in a hostile environment.

A padded flight suit provides a +2 equipment bonus on Fortitude saves made to resist cold temperatures.

Masterwork Armor

Just as with weapons, you can purchase or craft masterwork, exemplary masterwork or superior masterwork versions of armor or shields. Such a well-made item functions like the normal version, except that its armor check penalty is lessened by 1.

The masterwork quality of a suit of armor or shield never provides a bonus on attack or damage rolls, even if the armor or shield is used as a weapon. You can't add the masterwork quality to armor or a shield after it is created; it must be crafted as a masterwork item.

Getting Into & Out of Armor

The time required to don armor depends on its type; see **Table: Donning Armor**.

Don: This column tells how long it takes a character to put the armor on. (One minute is 10 rounds.) Ready (strapping on) a shield is only a move action.

Don Hastily: This column tells how long it takes to put the armor on in a hurry. The armor check penalty and armor bonus for hastily donned armor are each 1 point worse than normal.

Remove: This column tells how long it takes to get the armor off.

Loosing a shield (removing it from the arm and dropping it) is only a move action.

Table 6-4: Armor*

Type	Cost	Armor Bonus	Max. Dex	Check Penalty	Speed	Weight
					30 ft.	20 feet
LIGHT						
Armored Flight Suit	2500	1.5 kg	10	15	7	10 15
Armored Spacesuit	3500	.5 kg	15	15	7	10 15
Blast Helmet & Vest	15,000	3 kg	15	15	7	10 15
Leather Coat	2500	4 kg	20	15	7	10 15
Leather Jack	2500	1.5 kg	10	15	7	10 15
MEDIUM						
Battle Armor	4500	.5 kg	15	15	7	10 15
Combat Jumpsuit	17,000	3 kg	15	15	7	10 15
Brigandine	30,000	4 kg	20	15	7	10 15
Combat Jumpsuit ?	2500	1.5 kg	10	15	7	10 15
HEAVY						
Battle Armor	35000	.5 kg	15	15	7	10 15
Brigandine, Heavy	40,000	3 kg	15	15	7	10 15
POWERED						
Battle Armor	50000	.5 kg	15	15	7	10 15
Battle Frame	60000	3 kg	15	15	7	10 15

SHIELDS

In some ways, shields are treated more like weapons than armor. A character using a shield as an off-hand weapon can bash an opponent with it. Damage is based on the size of the wielder and the size of the shield. Shields inflict ×2 criticals. Used this way, the shield becomes a bludgeoning martial weapon. For purposes of attack penalties, treat a shield as a light weapon. A character using the shield as a weapon loses its Defense bonus until her next action (usually until the next round).

Shield, Energy (Holtzman)

Наиболее распространенной обороной в Империи является энергетический щит, или щит Хольцмана, защищает экраном все тело.

Щиты активируются включением или ударом, что означает, что они автоматически защищают, когда в их поле попадают объекты с кинетической или энергичной силой определенной величины.

Активация энергетического щита: Во время удара, владелец энергетического щита делает проверку активации. Для ближнего боя, DC 17. Для дистанционного оружия DC 15. Ущерб атаки действует как положительный модификатор броска. Например, если тяжелый револьвер делает 7 очков повреждения, это число добавляется к результату броска. Если проверка прошла успешно, экран включается и обеспечивает сокращение ущерба и/или сопротивляется нападению.

Объяснение: Тяжелая пистолетная пуля попадает и ранит Гурни Халлек на 12 очков повреждений. Он носит активированный энергетический щит, и он делает проверку своего щита, добавив 12 к броску. Он выбрасывает 10, что делает общий результат 22. DC для оружия дальнего боя составляет 15, поэтому щит активизируется и блокирует 15 очков повреждений (сумма его уменьшения повреждений). Старый Гурни не получает ни царапины и свободно стреляет со своего пистолета маула.

Особенности: В связи с широким использованием щитов (предназначены для защиты от огнестрельного оружия и оружия ближнего боя), возникла культура дуэли, когда мечи являются основным методом атаки. Умение атаковать противника достаточно медленно, чтобы проникнуть сквозь щит, но достаточно быстро, чтобы он не мог уклониться от удара, быстрый, но мощный удар наверняка активируется и поглотит атаку.

Щит это небольшое устройство, которые наиболее часто носят на поясе, но некоторые из Дворян предпочитают позолоченные броши или амулеты. Устройства, как правило, громоздки и очевидным для всех, кто знает, что искать, хотя некоторые модели могут быть спрятаны в небольшое украшение или часы.

Щиты используют средние батарейки. Так как они активируются только тогда, когда нарушена целостность поля, остаточный заряд оценивается по количеству принятых ударов. Каждый раз, когда происходит повреждение щита, пометьте это, когда он принимает больше ударов, чем положено, его аккумулятор разрядился, а поле отключается, пока свежие батарейки не помещаются в устройство (стандартное действие).

Выгорание: Щиты предназначены для активизации прямого воздействия на небольшой площади, пуля, меч или даже лезвие топора, например. Силовое поле затвердевает только в точке воздействия. Столкнувшись с широким воздействием, такие как удар о землю после того, как вы прыгали с крыши, щит может перегореть.

Бросайте проверку активации нормально, чтобы узнать, активизируется ли щит, чтобы уменьшить ущерб, но также сделайте проверку на перегорание. Это спасбросок по рефлексам против DC 20. Модификаторы могут быть добавлены за качество щита (+1 за работу мастера, +2 за образцовое, +3 за вышедший).

Если проверка выгорания прошла успешно, щит работает (и будет продолжать работать), как обычно. Если это не удастся, то щит будет работать только для этого влияния не работает в течение 10 раундов, после которых может быть использован повторно. Если бросок является естественной "1" щит выгорает сразу (батарейки дохнут) и даже не блокируют этот удар.

Взаимодействие с лазерами: Оборонительный щит реагирует бурно при контакте с когерентным светом лазерной энергии оружия. Когда такой лазер падает на плоский эффект поля планарного щита, вся псевдоматерия щита мгновенно преобразовывается в материю. Затем она преобразуется во взрыв чистой энергии.

К счастью, фактическая масса планетарного поля очень мала, порядка 0,005g личного щита. Таким образом, типичный персональный оборонительный щит, если тронут лазерным лучом, может привести к атомному взрыву мощностью 0,1 килотонны.

Центр этого взрыва довольно неустойчив, иногда происходит около щита, иногда около лазерного оружия, а иногда и в обоих местах, не имея возможности определить это заранее, тактика применения лазерного оружия против щитов является самоубийством.

Table 6-5: Энергетические щиты

Type	Cost	Weight	Hits	Damage Resistance	Melee	Ranged	Energy Resistance	Fire	Electricity
Standard (ST)*	2500	1.5 kg	10	15	7	10	15	15	15
Dueling (DU)*	3500	0.5 kg	15	15	7	10	15	15	15
Assault (AS)**	15,000	3 kg	15	15	7	10	15	15	15
Battle (BA)***	30,000	4 kg	20	15	7	10	15	15	15

*Only padded, leather, synth silk and civilian polymer knit armors can be worn with these shields. Any other armor type will prevent the shield from activating (no check allowed).

**Most light & medium armor may be worn with an assault shield; won't prevent activation.

***Most light, medium, & heavy armors may be worn with a battle shield; won't prevent activation.

“Медленный клинок проникает сквозь щит...”

Как Личные щит Хольцмана доминирует на современном поле боя, глубокие знания имеют важное значение для тех, чья главная забота это война. Личные щиты сделали почти все виды метательного оружия совершенно неэффективными для боя. Таким образом произошло возвращение к древним стилям ближнего боя и боевых действий.

Активация щит требует действия движения (хотя некоторые фиты могут уменьшить это до свободного действия), оставляя руки свободными.

Стандартная форма щита Хольцмана обеспечивает полную защиту организма, однако позволяет объектам пройти через него, хотя и медленно. Объект в попытке пройти через планарный щит с правильным вектором скорости больше, чем скорость удара сталкивается с сопротивлением, которое становится все более интенсивным, чем быстрее скорость. Когда скорость достаточно высока, поле становится практически твердым для проникающего объекта. Щиты имеют различные скорости, скорость, с которой нормальный объект можно передать через щит Хольцмана, и это зависит от приема электромагнитного спектра плоской области. Она никогда не бывает менее 5,8 см/сек для одно-ангстремного поля и увеличивается только до 9,3 см/сек для всех других. Типичные щиты имеют скорость удара около 7 см/с, допускающих большинство видимого света, рентгеновские лучи и гамма-лучи. Стандартные щиты имеют только один параметр, некоторые уникальные щиты имеют и другие параметры, например полу-щит, и дорогие скрытые щиты определенной Знати Домов.

В рукопашном бою, большинство атак тщательно просчитаны, чтобы пронзить защиту фехтовальным оружием, как стилет или ножи. Те, кто не прошел курс обучения с боевым щитом может получить -4 на атаку, чтобы попытаться обойти эту защиту. Те, кто получил надлежащую подготовку, не получают штрафы на проникновение личной защиты.

Против дистанционных атак с высокой скоростью (пули, ракеты, гранаты и др.) щит является весьма эффективным, обеспечивая DR 50. Оружие с медленной скоростью пули, действительно существуют, но оно редко и не очень эффективно.

Дробящие атаки очень неэффективны, но замки, удержание и броски столь же эффективны против экранированных противников, так и неэкранированных противников. Против таких атак щиты не обеспечивают никакой защиты.

Щит может быть использован в качестве активной обороны, как и его средневековый аналог.

Однако, поскольку он обеспечивает полное покрытие, оно может быть использовано не только для блокирования атак, но и парирования их. Опытный боец может использовать свою экранированную руку, чтобы парировать атаку входящего оружия, не опасаясь получить травму при этой попытке.

Опытные пользователи могут парировать всем телом. Это дает эффективные +2 Defense бонус, подобный тому, который дает фит Dodge против одной цели (складываются, и должны быть направлены на одну цель). Они также могут использовать щит в атаке. Даже разоруженный, экранированный воин всегда считается вооруженным и не получает штрафы против вооруженного противника.

Тем не менее, поле Хольцмана не непроницаемо, и несколько боевых стилей разработаны для использования этой слабости. Кроме того, очень опытный боец, знакомый с работой щита, может компенсировать его таким образом, чтобы сделать оборонительное значение щита меньше оптимальным. Фокус, чрезмерная специализация, необходимы для того, чтобы ставить обладателей щита в невыгодное положение при определенных обстоятельствах.

Постоянные тренировки со щитом оказывают неблагоприятное воздействие, при драке с человеком, который тренировался без него. Вы получаете штрафы -2 на атаку против тех, кто не экипирован щитом Хольцмана.

OTHER EQUIPMENT

Prices and weights for a variety of items are listed on tables starting on the next page. Indicated weights are for the items' filled weights, except where otherwise designated.

Acid

You can throw a flask of acid as a splash weapon. Treat this attack as a ranged touch attack with a range increment of 5 meters. A direct hit deals 1d6 points of acid damage. Every creature within 2 meters of the point where the acid hits takes 1 point of acid damage from the splash.

All-Temperature Cloak

This wrap-around cloak protects its wearer from the elements and hostile conditions. An all-temperature cloak provides a +2 equipment bonus on Fortitude saves made to resist severe weather.

Antitoxin

If you consume antitoxin, you get a +5 alchemical bonus on Fortitude saving throws against poison for 1 hour.

Bene Gesserit Pain Box

A small cube of greenish metal, this innocuous box is approximately 15 cm on each side and is open on one end. The box is not technically a weapon, since it does no actual physical damage, but causes anyone who puts their hand in the box to make a Will saving throw each round, with a +1 successive increase, starting at DC 10 + ½ user's Bene Gesserit levels.

CommuniNet (ComNet) Transceiver

A personal communications transceiver, the comlink consists of a receiver, a transmitter and a small power source. Comlinks come in a variety of small, palm-sized cylindrical shapes and styles. Some are built into helmets and armor; Sardaukar armor includes a helmet equipped with a comlink.

The range for a typical comlink is 50 kilometers or low orbit. For greater range, a comlink must be larger and connected to a more powerful energy source, such as those built into vehicles. For an added expense (ten times the base cost of a regular comlink), a comlink can be equipped with encrypting routines.

Duracable

Strong as steel, flexible as rubber, and almost as light as normal rope, duracable replaces most cables and ropes as the standard device for lifting, pulling, and support. Duracable is made of lightweight and durable wiring wrapped hundreds of times in a swirl that reinforces itself as more stress is placed on the coil. Duracable is able to support up to 10 metric tons of weight.

Fighter Mek

An automated fight-simulator/trainer that is generally stationary. The automaton does not have artificial intelligence capabilities or the capacity to learn (aside from how it is programmed) and thus does not violate the Butlerian proscriptions. A typical fighter mek has an attack bonus that can be varied (either by the user, or by remote) from +1 to +5 and is programmable with up to 5 different combat feats (though it must meet the prerequisites as normal) with the following stats: Str 14, Dex 16, Int —.

Filmbook

These small, low-cost, handheld books can serve as data storage devices or as personal reprints of important historic documents.

A filmbook provides the user with a +2 equipment bonus on Intelligence, Knowledge, or Research checks relating to specific information contained on the book.

Glow Globe

A glow globe is a portable organic illumination device fitted with a small Holtzman suspensor field (to let it float in a room) that projects variable-colored light. It can function as a directional-lighting device (like a flashlight) or as an area-covering lantern. Glow globes are self-sustaining organic devices that never need to be replaced, and can be adjusted to provide light in any radius up to 15 meters.

Grappling Hook

Throwing a grappling hook successfully requires a Strength check (DC 5, +2 per 4 meters of distance thrown).

Lamp, Common

A lamp clearly illuminates a 6-meter radius, provides shadowy illumination out to a 10-meter radius, and burns for 6 hours on a pint of oil. You can carry a lamp in one hand.

Lantern, Bullseye: A bullseye lantern provides clear illumination in a 20-meter cone and shadowy illumination in a 40-meter cone. It burns for 6 hours on a pint of oil. You can carry a bullseye lantern in one hand.

Lantern, Hooded: A hooded lantern clearly illuminates a 10-meter radius and provides shadowy illumination in a 20-meter radius. It burns for 6 hours on a pint of oil. You can carry a hooded lantern in one hand.

Lock

The DC to open a lock with the Disable Device skill depends on the lock's quality: simple (DC 20), average (DC 25), good (DC 30), or superior (DC 40). Most modern security systems (such as *pru-doors*) have a DC of 30 or higher.

Maker Hooks

A simple device of Fremen design and manufacture, used to mount and direct sandworms for transportation. These grant a +4 to Ride checks to mount or control a sandworm. Ride checks made to mount or control a sandworm without maker hooks are attempted at -4. The maker hooks weigh 2 lbs. Each, and at least two are normally used when controlling a sandworm. They are not commonly available outside the sietch or Fremen community.

Manacles

Manacles can bind a Medium creature. A manacled creature can use the Escape Artist skill to slip free (DC 30, or DC 35 for masterwork manacles). Breaking the manacles requires a Strength check (DC 26, or DC 28 for masterwork manacles). Manacles have hardness 10 and 10 wound points.

Most manacles have locks; add the cost of the lock you want to the cost of the manacles. For the same cost, you can buy manacles for a Small creature. For a Large creature, manacles cost ten times the indicated amount, and for a Huge creature, one hundred times this amount. Gargantuan, Colossal, Tiny, Diminutive, and Fine creatures can be held only by specially made manacles.

Oil-Lens Binoculars

These binoculars are personal magnification devices that can enhance vision up to one kilometer in most lighting conditions. An internal set of lenses allow for various focusing for zooming and wide-vision observation.

Oil-lens binoculars reduce the range penalty for Spot checks to -1 for every 10 meters of distance (instead of -1 every 4 meters).

Paracompass

A navigational aid of Fremen design and manufacture used on planets with weak or chaotic magnetic systems. Anyone attempting to navigate on Arrakis without one will become hopelessly lost unless extremely familiar with the surroundings. They are powered for a year on a small energy cell.

A paracompass provides a +4 equipment bonus on all Survival checks to determine direction.

Poison Snooper

A portable scanning device, the snooper is a bulky rectangle featuring a variety of dials and switches, a readout display, and a scanning dish. It grants a +2 equipment bonus on Search and Spot checks to determine if a substance contains poisons harmful to humans.

A mastercraft snooper provides a higher equipment bonus (+3 for a +1 item, +4 for a +2 item, or +5 for a +3 item).

PolyVox

The polyvox translates the languages of different cultures and planets.

Pru-Door

The idiomatic term for "prudence door" or prudence barrier, a penta-shield situated in a passageway or escapeway primarily intended to halt or slow pursuers. These penta-shields allowed passage only to people wearing the properly coded dissembler. They were used during the late Imperial period in hidden escapeways and, as a safety feature, in gladiatorial arenas.

Their cost and difficulty of maintenance limited their use to the very wealthy. The harsh realities of Imperial culture forced even the most powerful rulers to employ such sophisticated safety precautions.

Psuedo-Shield

A sabotage device designed for use only on Arrakis. It produced an unusable field that emitted radiation like a true defensive shield, driving sandworms berserk. Nothing could stop a worm that had been angered by this maddeningly painful device. The huge creature would attack and destroy the pseudo-shield and all nearby objects.

Rope, Hemen

This rope has 2 wound points and can be burst with a DC 23 Strength check.

Rope, Krimskell (a.k.a. "Claw Fiber")

A lightweight rope woven from strands of *hufuf* vine, a growth native to Ecaz, later successfully transplanted to Yorba. It was the rope of choice for bonds, snares and similar uses for many centuries owing to special properties of the vines from which it was produced.

Krimskell rope has 10 wound points, and can be burst by a DC 30 Strength check. When used to secure a prisoner, provides a +5 DC against an opponent's Escape Artist check. In addition, a failed attempt increases any further attempt's DC by +1, cumulative.

Rope, Silk

This rope has 4 wound points and can be burst with a DC 24 Strength check. It is so supple that it provides a +2 circumstance bonus on Use Rope checks.

Sonar Probe

Another portable scanning device, the sonar probe is a large motion tracking device—roughly oblong—featuring a variety of dials and switches, a readout display, and a scanning sensor.

It grants a +2 equipment bonus on Search and Listen checks to determine moving objects and their approximate location.

A mastercraft snooper provides a higher equipment bonus (+3 for a +1 item, +4 for a +2 item, or +5 for a +3 item).

Spyglass

Objects viewed through a spyglass are magnified to twice their size.

Stillsuit

A full-body water reclamation garment of Fremen design and manufacture for survival on the Arrakeen desert. The garment allows desert survival by cooling the wearer and by preventing water loss. An unprotected man, without access to a staggeringly large water supply, can last no more than a day on the sands; one wearing a stillsuit of Fremen manufacture, however, can keep water loss under fifteen milliliters a day, a thimbleful.

Less efficient versions of the suits produced in village factories by the Arrakeen *pyons* are inferior and offer no such level of protection. A functioning stillsuit eliminates the need to make Constitution checks to avoid dehydration. It raises the level of protection from heat dangers by two steps (see Environments), and its mask functions as a filter mask.

A Fremen stillsuit weighs 4 kgs, provides DR 1/-, and is not generally available for sale. Cheaper (and inferior) designs are available in nearby cities starting at \$1,000.

Thumper

A long, cylindrical device of Fremen design and manufacture resembling a thick spear. Used to summon sandworms, thumpers imitate the rhythmic thumping noise made by a female sandworm as she prepares her nest. They weigh approximately 1.5 kgs. each, and are not commonly available outside a sietch.

GADGET SYSTEM

The gadget system is a way to customize weapons, armor, and equipment to more appropriately fit a campaign or character. Since the Dune Universe is its own unique place, the following gadgets are available for use with approval from the GM.

Using the gadgets below is a simple matter of mixing and matching various elements of a piece of gear until it fits what is needed. First, pick a base weapon, armor, or piece of equipment to be modified. Select a gadget for the appropriate type (armor gadgets for armor, and so on) that is either a universal gadget or a gadget from Progress Level 8 (or below). Modify the Purchase DC of the base item according to the gadget's instructions, and then purchase the gadget-modified item as normal. Some gadgets have additional restrictions placed on them that must be considered before making the gadget modification.

Universal Equipment Gadgets

The following example gadgets are universal and can apply to equipment, weapons, or armor found in any era, provided all gadget-specific restrictions are observed.

Compact

By eliminating wasted space and using smaller components, some engineers are capable of producing equipment far smaller than its standard counterparts. Any piece of equipment that makes use of the compact gadget is one size smaller than normal, to a minimum size of Diminutive.

Restrictions: Ranged weapons or equipment only.

Purchase DC Modifier: +1.

Environmental Seal

Since many armors are designed with a particular environment in mind, this gadget provides the wearer protection from harsh conditions, transforming any armor into a stable and insulated artificial environment. This provides the wearer with the right amount of breathable air and external pressure to assure comfort and survival for up to eight hours, ensuring that the armor can function in the extremes of the deep sea or deep space, along with any environment in

between. Only certain types of armor can handle this modification and those that do usually integrate a sealed helmet, body glove, and emergency air tanks to generate internal atmosphere.

Restrictions: Medium, heavy, or powered armor only.

Purchase DC Modifier: +4.

Miniaturized

By eliminating wasted space and using microscopic components, some engineers are capable of producing equipment vastly smaller than normal. Any piece of equipment that makes use of the miniaturized gadget is two size categories smaller than normal, to a minimum size of Diminutive.

Restrictions: Ranged weapons or equipment only.

Purchase DC Modifier: +3.

Spring-Loaded

Some weapons are designed to be concealed from sight and then quickly drawn into the hand at a moment's notice. The spring-loaded gadget ensures that small weapons can remain hidden under layers of clothes or armor and still be called to action at any time. The bearer of a weapon with this gadget automatically gains the benefit of the Quick Draw feat with this weapon only, even if the weapon is hidden from sight on the that character's person.

Restrictions: Weapons of size Small or smaller only.

Purchase DC Modifier: +2.

Storage Compartment

A simple but often overlooked modification that can be of great benefit in almost any situation is the ability to store and carry small items in a safe place. The storage compartment gadget accomplishes just that, incorporating an empty space where other objects can be carried by the wearer with relative ease. Each storage compartment gadget allows the wearer to carry two items of size Small or smaller in a container built into the armor. This gadget may be taken multiple times, each time providing another compartment where items may be carried.

Restrictions: None.

Purchase DC Modifier: +1 per compartment.

TOOLS & SKILL KITS

A variety of tools and skill kits provide valuable assistance to some skill checks; in fact, some skills are not useable without the proper kit.

Chemist's Lab

A chemist's lab always has the perfect tool for making chemical items, so it provides a +2 circumstance bonus on Craft (chemistry) checks. It has no bearing on the costs related to the Craft (chemistry) skill. Without this lab, a character with the Craft (chemistry) skill is assumed to have enough tools to use the skill but not enough to get the +2 bonus that the lab provides.

Climber's Kit

This is the perfect tool for climbing and gives you a +2 circumstance bonus on Climb checks.

Craftsman's Tools

These special tools include the items needed to pursue any craft. Without them, you have to use improvised tools (-2 penalty on Craft checks), if you can do the job at all.

Craftsman's Tools, Masterwork

These tools serve the same purpose as artisan's tools (above), but masterwork artisan's tools are the perfect tools for the job, so you get a +2 circumstance bonus on Craft checks made with them.

Disguise Kit

The kit is the perfect tool for disguise and provides a +2 circumstance bonus on Disguise checks. A disguise kit is exhausted after ten uses.

Field Kit

The standard field pack for House troops, it is essentially a backpack full of survival gear. The typical field kit contains two condensing canteens with built-in water purification systems, a sunshield roll, a week's worth of food rations, two small glow globes, two breath masks, 24 filters, 12 atmosphere canisters, and an all-temperature cloak.

FremKit

The basic desert survival kit of the Fremen of Arrakis, made up of the following equipment: literjans of water, recaths, repkit, filtpugs, thumper, stilltent, sandsnork, sinkchart, para-compass, fire pillar, energy caps, binoculars, baradye pistol, and maker hooks.

A complete kit, packed in a small bundle and cleverly fitted with shoulder straps, weighs in the vicinity of 10 kg.

Healer's Kit

It is the perfect tool for healing and provides a +2 circumstance bonus on Treat Injury checks. A healer's kit is exhausted after ten uses.

Magnifying Glass

This simple lens allows a closer look at small objects. It is also useful as a substitute for flint and steel when starting fires. Lighting a fire with a magnifying glass requires light as bright as sunlight to focus, tinder to ignite, and at least a full-round action. It also grants a +2 circumstance bonus on Forgery checks to discern validity of a document.

Medical Kit

This small kit of implements and medicines allows a skilled user such as a Suk Doctor to stabilize a dying character or restore lost vitality points through the use of the Treat Injury skill. It is also necessary for treating dazed, knocked out, or stunned characters.

Medpac

This disposable emergency kit includes a variety of life-saving drugs and ointments to promote rapid healing. Any character who has suffered wound damage can benefit from the application of a medpac.

A medpac restores 1d2 lost wound points when applied to a wounded character and activated. This application requires a full-round action and a Treat Injury check (DC 15). A medpac can't restore more wound points than an injured character has lost.

A mastercraft medpac provides more healing (1d2+1 for +1 item, 1d2+2 for a exemplary item, or 1d2+3 for a superior item).

A character can only benefit from the use of a medpac once every 24 hours. Medpacs are one-use items; using a medpac depletes its contents.

Musical Instrument

A masterwork instrument grants a +2 circumstance bonus on Perform checks involving its use. A mastercraft instrument provides a higher equipment bonus (+3 for a +2 (exemplary) item, or +4 for a +3 (superior) item).

Surgery Kit

This small kit contains the instruments a properly trained character with the Surgery feat needs to operate on a wounded character.

Thieves' Tools

This kit contains the tools you need to use the Disable Device and Open Lock skills. Without these tools, you must improvise tools, and you take a -2 circumstance penalty on Disable Device and Open Locks checks.

Thieves' Tools, Masterwork

This kit contains extra tools and tools of better make, which grant a +2 circumstance bonus on Disable Device and Open Lock checks.

Tool Kit

A set of tools for repairing most simple devices, typically including a

variety of pliers, hammers, wrenches circuit testers and a fusion cutter ray. A toolkit provides a +2 equipment bonus on Repair checks.

Tool, Masterwork

This well-made item is the perfect tool for the job. It grants a +2 circumstance bonus on a related skill check (if any). Bonuses provided by multiple masterwork items used toward the same skill check do not stack.

FOOD, DRINK, & LODGING

Accommodations are generally a secondary thought for most of the wealthy and privileged in the Imperium, but for some less fortunate, their next meal and the location of tonight's bed is a very real concern.

Inn

Poor accommodations at an inn amount to a place on the floor near the hearth. Common accommodations consist of a place on a raised, heated floor, the use of a blanket and a pillow. Good accommodations consist of a small, private room with one bed, some amenities, and a covered chamber pot in the corner.

Meals

Poor meals might be composed of bread, baked turnips, onions, and water. Common meals might consist of bread, chicken stew, carrots, and watered-down ale or wine. Good meals might be composed of bread and pastries, beef, peas, and ale or wine.

MOUNTS & RELATED GEAR

Thorses are a common mode of transportation where anti-grav cars are a monetary impossibility.

Barding, Medium Creature & Large Creature

Barding is a type of armor that covers the head, neck, chest, body, and possibly legs of a horse or other mount. Barding made of medium or heavy armor provides better protection than light barding, but at the expense of speed. Barding can be made of any of the armor types found on Table: Armor and Shields.

Armor for a horse (a Large nonhumanoid creature) costs four times as much as armor for a human (a Medium humanoid creature) and also weighs twice as much as the armor found on Table: Armor and Shields (see Armor for Unusual Creatures). If the barding is for a pony or other Medium mount, the cost is only double, and the weight is the same as for Medium armor worn by a humanoid. Medium or heavy barding slows a mount that wears it, as shown on the table below.

Removing and fitting barding takes five times as long as the figures given on Table: Donning Armor. A barded animal cannot be used to carry any load other than the rider and normal saddlebags.

Donkey or Mule

Donkeys and mules are stolid in the face of danger, hardy, surefooted, and capable of carrying heavy loads over vast distances. Unlike a horse, a donkey or a mule is willing (though not eager) to enter dungeons and other strange or threatening places.

Feed

Horses, donkeys, mules, and ponies can graze to sustain themselves, but providing feed for them is much better. If you have a riding dog, you have to feed it at least some meat.

Thorse

A thorse (other than a pony) is suitable as a mount for a human. Warhorses and warponies can be ridden easily into combat. Light horses, ponies, and heavy horses are hard to control in combat.

Saddle, Exotic

An exotic saddle is like a normal saddle of the same sort except that it is designed for an unusual mount. Exotic saddles come in military, pack, and riding styles.

Saddle, Military

A military saddle braces the rider, providing a +2 circumstance bonus on Ride checks related to staying in the saddle. If you're knocked unconscious while in a military saddle, you have a 75% chance to stay in the saddle (compared to 50% for a riding saddle).

Saddle, Pack

A pack saddle holds gear and supplies, but not a rider. It holds as much gear as the mount can carry.

Saddle, Riding

The standard riding saddle supports a single rider.

TRANSPORT

Of the million ways to get around (other than your own feet), this is but a sampling.

Carriage

This four-wheeled vehicle can transport as many as four people within an enclosed cab, plus two drivers. In general, two horses (or other beasts of burden) draw it. A carriage comes with the harness needed to pull it.

Cart

This two-wheeled vehicle can be drawn by a single horse (or other beast of burden). It comes with a harness.

Galley

This three-masted ship has seventy oars on either side and requires a total crew of 200. A galley is 45 meters long and 8 meters wide, and it can carry 150 tons of cargo or 250 soldiers. For \$8,000 more, it can be fitted with a ram and castles with firing platforms fore, aft, and amidships. This ship cannot make sea voyages and sticks to the coast. It moves about 2 km/h when being rowed or under sail.

Keelboat

This 50- to 75-foot-long ship is 15 to 20 feet wide and has a few oars to supplement its single mast with a square sail. It has a crew of eight to fifteen and can carry 40 to 50 tons of cargo or 100 soldiers. It can make sea voyages, as well as sail down rivers (thanks to its flat bottom). It moves about 1 mile per hour.

Longship

This 75-foot-long ship with forty oars requires a total crew of 50. It has a single mast and a square sail, and it can carry 50 tons of cargo or 120 soldiers. A longship can make sea voyages. It moves about 3 miles per hour when being rowed or under sail.

Sailing Ship

This larger, seaworthy ship is 75 to 90 feet long and 20 feet wide and has a crew of 20. It can carry 150 tons of cargo. It has square sails on its two masts and can make sea voyages. It moves about 2 miles per hour.

Sled

This is a wagon on runners for moving through snow and over ice. In general, two horses (or other beasts of burden) draw it. A sled comes with the harness needed to pull it.

Wagon

This is a four-wheeled, open vehicle for transporting heavy loads. In general, two horses (or other beasts of burden) draw it. A wagon comes with the harness needed to pull it.

Warship

This 100-foot-long ship has a single mast, although oars can also propel it. It has a crew of 60 to 80 rowers.

This ship can carry 160 soldiers, but not for long distances, since there isn't room for supplies to support that many people. The warship cannot make sea voyages and sticks to the coast. It is not used for cargo. It moves about 2-1/2 miles per hour when being rowed or under sail.

SERVICES

Sometimes the best solution for a problem is to hire someone else to take care of it.

Coach Cab

The price given is for a ride in a coach that transports people (and light cargo) between towns. For a ride in a cab that transports passengers within a city, \$1 usually takes you anywhere you need to go.

Hireling, Trained

The amount given is the typical daily wage for mercenary warriors, masons, craftsmen, scribes, teamsters, and other trained hirelings. This value represents a minimum wage; many such hirelings require significantly higher pay.

Hireling, Untrained

The amount shown is the typical daily wage for laborers, porters, cooks, maids, and other menial workers.

Messenger

This entry includes horse-riding messengers and runners. Those willing to carry a message to a place they were going anyway may ask for only half the indicated amount.

Road or Gate Toll

A toll is sometimes charged to cross a well-trodden, well-kept, and well-guarded road to pay for patrols on it and for its upkeep. Occasionally, a large walled city charges a toll to enter or exit (or sometimes just to enter).

Ship's Passage

Most ships do not specialize in passengers, but many have the capability to take a few along when transporting cargo. Double the given cost for creatures larger than Medium or creatures that are otherwise difficult to bring aboard a ship.

CYBERNETICS

Cybernetics in the *DUNE* universe is a very touchy subject. Prosthetic replacements in the frequently take the form of mechanical simulations powered by tiny high-capacity battery packs and motivated by the recipient's bioelectrical impulses. Just barely skirting the Butlerian taboo against thinking machines, someone who loses a limb or an extremity can have an electronic replacement that acts (and in some cases, looks) just like the original.

In *DUNE*, cybernetic replacements are not only unusual, but also come dangerously close to violating one of the universe's strongest religious taboos. Cybernetics take two forms: prosthetics, as with replacing eyes or limbs, and augmentations (mostly illegal). Prosthetics are far more common, and in most cases less physiologically (if not philosophically) problematic for the recipient. They merely replace what was lost, and thus, present less of a drain on the subject. Augmentations, however, are additions rather than replacements, and thus put more of a drain on the body's resources. Recipients of augmentations frequently suffer physical or mental side effects, which can increase in severity if more augmentations are added. Only mental functions can be augmented; new physical capacity (such as extra limbs or eyes) cannot be granted through augmentation.

Because cybernetics can have negative side effects, their use is not universal. Most people simply use mundane equipment, which is generally cheaper, safer, and less troublesome to repair, replace, or upgrade. Cybernetics are generally only the preferred choice when

mundane equipment is impractical or unavailable—or, sadly, when the recipient has an unwholesome fixation on self-improvement.

Cybernetic Technology

Cybernetics of both types work much the same as mek components. Just as a mek component acts according to signals from its processor, a cyborg component responds to bio-electrical signals from the brain—the same signals normally sent to muscles and other body parts. These signals are carried along the subject's nerves to the part that does the actual work: in the case of ordinary people, the muscle tissue, and in the case of cybernetics, the machine.

Because that bio-electrical impulse is so minute, however, it does not carry the necessary power to actually perform the operation of the cybernetic component—not the same way that it can muscle relax or contract. Instead, when the cybernetic part receives instructions, it draws the power to carry out the operation from onboard power cells. These power cells must be replaced every so often, which is why nearly all cybernetic components include a small access hatch, located in an inconspicuous area, that allows the subject (or a qualified technician) to perform such routine maintenance. Cybernetics are available to most of the upper castes in the galaxy.

Limitations of Cybernetics

Living beings are not built to accommodate radical variations in power level between body parts. The upper limit of physical strength and agility takes into account the body's overall structure—not just how mighty the arms are, or how nimble the legs can be. Thus, while some expensive, high-end components can offer improvements on the original body parts, in general these improvements are not radical. Most baseline prosthetics offer no improvements, but simply deliver the same performance as the original body part. A character with a 16 Strength before losing a limb has a 16 Strength when the limb is replaced with a baseline prosthetic. With a more expensive model, the character might gain a bonus on some sorts of Strength checks.

Disabling Injuries

The standard damage system used in the *DUNE: A Dream of Rain Roleplaying Game* never results in lost limbs or body parts. Since cyborg components are generally fitted as replacements to such losses, new rules are need to account for them. These rules are optional; if preferred, the GM and player can simply agree that a particular wound is severe enough to result in the lost body part. (This is usually appropriate only when the player has expressed an interest in cyborg replacements.)

Lost Limbs

A critical hit may result in a lost body part. Any time a confirming attack roll also comes up with a result in the weapon's threat range, the victim suffers a severed or destroyed limb. (See Disabled in Chapter Eight.) For example, a lasgun threatens a critical hit on a result of 19-20. If the attacker rolls a natural 20 on his attack roll, threatening a crit and then rolls a natural 19 on the confirmation roll, the target loses a body part.

To determine which lime is lost, roll on the following table.

Table 6-5: Disabled Limb

1d20 Roll	Limb Affected
1-8	Primary arm
9-14	Off-hand arm
15-20	Leg

Once the affected limb is known, roll on the following table to determine the point at which the limb is severed (which determines the kind of prosthetic necessary to replace the limb), adding +1 to the roll for every five points of damage dealt by the attack.

Table 6-6: Limb Sever Point

1d20 Roll	Arm	Leg
1-15	Wrist	Ankle
16-20	Elbow	Knee
21+	Shoulder	Hip

Installing Cybernetics

The surgeon who attempts to install cybernetic equipment on a subject must possess the Cybernetic Surgery feat. The surgeon must have the proper surgical tools available. She can take 10 to perform this procedure, but she cannot take 20. Also, because of the concentration required for this type of procedure, a surgeon cannot perform cybernetic surgery under combat conditions.

Obviously, a crucial piece of cybernetic surgery is the prosthesis itself. The baseline models (the ones that look like droid parts) may be purchased and installed "off the rack." More advanced models (with additional functions, or more natural-looking appearances) cost more and may take more time to create if a custom order is called for. A model completely indistinguishable from the subject's natural body parts requires a custom fitting, as well as the cust of the Craft (cybernetics) skill.

Once the prosthetic is prepared, the surgery to install it requires 2 hours per component. (The DC varies according to the type of component.) For example, installing a cybernetic arm requires 2 hours, while installing a pair of cybernetic eyes requires 4, (2 hours per eye).

The GM should make the Treat Injurycheck in secret. If the check to install the cybernetic prosthetic succeeds, the cybernetics work as intended. If the Treat Injury check fails, the replacement fails to perform correctly, resulting in a side effect (see the component descriptions for specific side effects). If the check fails by 10 or more, the subject rejects the cybernetic replacement, perhaps with catastrophic results to the subject, as detailed below.

Side effects and cybernetic rejection are not immediately apparent. They only manifest when the character uses the component in a situation where failure carries with it some kind of penalty (such as in combat), unless the description of the side effect indicates otherwise.

Side effects and cybernetic rejection can be corrected with further surgery. The DC and time required for the surgery are identical to the original surgery to install the component.

Cybernetic Rejection

When a Treat Injury check to install cybernetics fails by 10 or more, the recipient's body balks at accomodating the new equipment. In addition to suffering the listed side effect, the character must attempt a Fortitude save whenever using the cybernetic equipment, with the DC equaling the Treat Injury DC to install the component. If this save fails, the character suffers 1d4 points of Constitution damage. If the character fails the save by 10 or more, he is also knocked unconscious for 2d10 minutes. Unlike ordinary ability damage, this damage cannot be recovered, treated (using Treat Injury), or healed (using Heal Another or Heal Self) until the cybernetic component is removed.

After the component is removed, the surgery can be attempted again, to install the same or a different component. In essence, this process of removing and reattaching the component attempts to correct the mistakes made on the previous try.

Elective Cybernetic Surgery

While voluntarily having limbs removed to replace them with improved cybernetic versions is not a blatantly evil act, it is usually an act of unreasoning pride—and such extreme pride can lead to a character's ruin. The GM may award social interaction penalties for any character who voluntarily removes perfectly functioning body parts (such as limbs or eyes) in favor of "better" versions. This "upgrading" skirts dangerously close to the prohibitions of the Butlerian Jihad and indeed, some stricter, more zealous believers may see this body augmenting as a violation of the proscriptions against making a computer in the image of man's mind. (In some societies, however—such as the Tleilaxu—this is a perfectly acceptable practice. The GM should take this into consideration as well.)

Cybernetic & Ion Weapons

Because characters with cybernetics have electronic components connected directly to their nervous systems, they are susceptible to ion or electro-magnetic energy in much the same way as other mechanical systems are. Thus, an ion gun on full power can destroy a cybernetic component, rendering it useless, while the bio-feedback generated by

an ion gun on stun setting can knock the character out. Ion-shielded components (see below) can negate this effect.

Ion Shielding

Because cybernetics leave living beings just as vulnerable to ion weapons as mechanical systems are, cybernetic components can be upgraded to include in-line surge suppressors that reduce the effects of ion weapons somewhat.

A subject with ion shielded cybernetic components gains DR 15 against ion weapons and a +4 equipment bonus on Fortitude saves against the stun effect of ion weapons.

Ion shielding increases the cost of a cybernetic component by 25% and increases the install DC by +5.

Ion shielding only works if every cybernetic component is ion shielded. If a character has any cybernetic component that is not shielded, the shielding of other components has no effect.

Cybernetic Equipment

The following pages cover the basic list of equipment that may be installed in characters. The equipment is described in more detail in the following pages. Each entry follows this format:

Equipment Name: A general description of the item.

Effect: What the cybernetic equipment does for the recipient. Some components simply replace body parts, offering identical functionality with no special features (such as a cybernetic leg that simply functions like the user's old leg); these are noted "no special effect."

Install DC: The Treat Injury DC to install the equipment; also the Fortitude save DC if the recipient's body rejects the equipment.

Common Side Effects: The possible effects of improperly installed equipment.

DR/Wounds: The damage reduction and wound points of the equipment itself. These only come into play when an attack directly targets the component.

Price: The price of the equipment (in solaris), followed by the price of the surgery to install it (if a GM character surgeon must be hired).

Prosthetic Limb

A prosthetic limb replaces a lost arm or leg. A variety of types are available, many with features beyond those of the original body part.

Effect: The prosthetic's effect varies according to type.

Baseline: Baseline prosthetic limbs have no special effect. Other variants have different advantages, as shown on Table 6-7: Prosthetic Limbs. Since the actual process of powering and controlling cybernetic components is not terribly dissimilar to the way robotic components function, the baseline model cybernetic prosthetic more or less resembles part of a robot. Such parts are not pretty to look at but have the redeeming feature of being affordable. The price goes up as the capability of the prosthetic increases: a stronger arm or leg costs correspondingly more.

Custom Duplicate: Custom duplicate prosthetics are designed to exactly mimic the appearance of natural flesh—and what's more, to carry nerve impulses from the synthetic flesh to the subject's brain. They employ a sophisticated sensor network within an artificial skin that allows the subject to experience tactile sensations: pain, pleasure, heat, cold, and so on. A distinct advantage such top-of-the-line models have over actual flesh is that if the prosthesis experiences catastrophic damage—such as being crushed (or worse)—the neural path is designed to disconnect. Thus, the subject does not experience the excruciating pain that would result from damage to actual nerves.

Improved and Advanced: An improved or advanced limb offers an equipment bonus on Strength or Dexterity ability checks and Strength- or Dexterity-based skills. The bonus only applies to activities that primarily make use of the cybernetic portion of the limb. For example, a Dexterity bonus from a cybernetic hand might apply to Sleight of Hand checks, but not to Acrobatics checks.

A cybernetic limb includes the full components (that is, an arm comes with a forearm and hand), and these are not interchangeable with other cybernetic limbs. Thus, a +4 Strength cybernetic arm could not have a +4 Dexterity cybernetic hand attached.

Leg Packages: Leg packages factor in the cost of two legs of the appropriate quality, along with the accompanying increase in leg strength.

Install DC: See Table 6-7.

Common Side Effects: See Table 6-7.

DR/Wounds: See Table 6-7.

Price: See Table 6-7. The cost of paying someone to surgically install the prosthetic limb is given in parentheses.

Cybernetic Eye

A cybernetic eye replaces a lost eye. A character can have multiple cybernetic eyes, up to the number his species naturally has (two for most creatures). Different cybernetic eyes can have different effects, allowing a character to enjoy the benefit of, for example, flare suppression and an IR sensor.

Effect: The cybernetic eye's effect varies according to type.

Baseline: The baseline model cybernetic eye is clearly an artificial device, looking much like a metallic ball fitted over the eye socket.

Baseline cybernetic eyes have no special effect. Other variants provide unique advantages, as shown on Table 6-8: Cybernetic Eyes.

Flare Suppressor: Blinding effects produced by bright lights have no effect on the character.

IR Sensor: The subject can detect heat patterns. He gains the darkvision ability to a range of 30 meters.

Optical Enhancer: One of the character's eyes is equipped with a suite of electronic filters and receptors, increasing the subject's ability to pick out visual details. The recipient gains a +3 equipment bonus on Spot and Search checks.

Table 6-7: Prosthetic Limbs

Item	Effect	Install DC	Common Side Effect	DR/Wounds	Price
Baseline hand	No special effect	10	Trembling: –2 Dexterity with hand	1/6	1,000 (3,000)
Baseline forearm	No special effect	8	Trembling: –2 Dexterity with hand	1/9	1,500 (4,500)
Baseline arm	No special effect	8	Trembling: –2 Dexterity with arm	1/12	2,000 (6,000)
Baseline foot	No special effect	5	Limp: –2 meters base speed	1/10	800 (2,400)
Baseline knee	No special effect	5	Limp: –2 meters base speed	1/12	1,200 (3,600)
Baseline leg	No special effect	8	Limp: x3/4 base speed	1/15	1,500 (4,500)
Baseline leg package	+2 m base speed	+5	Joint damage: 2d4 damage per use/a		4,000 (12,000)
Improved hand (Str)	+1 Str-based checks	12	Trembling: –4 Dexterity with hand	2/9	2,000 (6,000)
Improved hand (Dex)	+1 Dex-based checks	10	Weakness: –4 Strength with hand	2/8	2,000 (6,000)
Improved forearm	+1 Str-based checks	12	Trembling: –4 Dexterity with arm	2/12	3,000 (9,000)
Improved arm	+1 Str-based checks	13	Trembling: –4 Dexterity with arm	2/15	4,000 (12,000)
Improved knee	+1 Str-based checks	10	Limp: x3/4 base speed	2/15	1,500 (4,500)
Improved leg	+1 Str-based checks	13	Limp: x1/2 base speed	2/18	3,000 (9,000)
Improved leg package	+4 base speed	+8	Joint damage: 3d4 damage per use/a		9,000 (27,000)
Advanced hand (Str)	+2 Str-based checks	20	Trembling: –6 Dexterity with hand	0/3	5,000 (15,000)
Advanced hand (Dex)	+2 Dex-based checks	20	Weakness: –6 Strength with hand	0/3	5,000 (15,000)
Advanced forearm	+2 Str-based checks	18	Trembling: –6 Dexterity with arm	0/3	7,500 (22,500)
Advanced arm	+2 Str-based checks	18	Trembling: –6 Dexterity with arm	3/18	10,000 (30,000)
Advanced knee	+2 Str-based checks	15	Limp: x1/4 base speed	3/18	4,000 (12,000)
Advanced leg	+2 Str-based checks	18	Limp: x1/4 base speed	3/20	6,500 (19,500)
Advanced leg package	+6 m base speed	+10	Joint damage: 4d4 damage per use/a		18,000 (54,000)

Telescopic Eye: A telescopic eye reduces the range penalty for Spot checks to -1 for every 10 meters of distance (instead of -1 for every 4 meters). Because telescopic eyes physically alter their shape to give an extended visual range, custom duplicate versions are not available.

Install DC: See Table 6-8.

Common Side Effects: See Table 6-8.

DR/Wounds: See Table 6-8.

Price: See Table 6-8. The cost of paying someone to surgically install the prosthetic limb is given in parentheses.

BioTech Superstruct Skeletal Reinforcement

Using medical technology developed for sufferers of degenerative bone disorders, the subject has his skeleton augmented with high-impact polymers, increasing his ability to shrug off physical damage.

Effect: The subject gains DR4 against bludgeoning, piercing, and slashing damage.

Install DC: 25

Common Side Effects: Muscle fatigue. Because the skeletal reinforcements must be integrated with the subject's tendons and ligaments, an oversight can result in chronic muscle fatigue as muscles overextend and pull free of the reinforced bones. The subject suffers 1d4 points of Strength damage. This damage cannot be recovered until the cybernetic component is removed.

DR/Wounds: 4/36.

Price: \$10,000 (surgery: \$50,000).

DRUGS & POISONS

The Known Universe is full of assassins with poison-dripping knives, alien beasts with venomous fangs, soldiers with chemical bombs, and merchants dealing in illicit substances. Drugs and poisons come in many varieties; some samples are listed below.

Not to place inappropriate influence on drug use, but the use of Melange as a mind-expanding and life-extending drug is widespread throughout the galaxy—indeed, the very economy of the Imperium depends on the mining of this spice.

Melange

Melange appears as a fine orange-brown powder that smells heavily of cinnamon. At low doses, melange becomes mildly addictive; at high doses, it becomes fatally so. Consumed over a lifetime, melange adds years to your life and may even grant insight into the future.

A complex bio-polymer originating only on Arrakis, its several biological activities include interaction with various centers of the central nervous system (CNS), interaction with the immune system, and deposition within the sclera of the eyes. To date, the biologically active portion of spice has not been isolated, although it is known that other portions of the molecule contain clycoprotein, a cupric heme and cinnamic acid.

If quantities in excess of 2 grams per 70 kilograms of body weight are ingested, addiction is encountered. Withdrawal of the spice from an addict results in insanity and eventual death due to the action of the breakdown products of K-K cells on other cells of the CNS.

The anti-agathic properties of melange are considerable. The addict's predicted lifespan is increased two to four times that of normal, depending upon the age at which the spice was first ingested as well as the dose. When the spice is digested, certain as yet unidentified breakdown products are absorbed into the bloodstream. These products interact with T-cells of the immune system, rendering the addict immune to most bacterial, fungal, parasitic and viral agents of disease. Spice also imparts an immunity to many common poisons.

A crucial use of melange is to aid the Guild Navigators with the intricacies of space travel. The effects of spice upon the K-K cells in the mutated and highly trained Guildsmen allows them to 'see' into the future and guide their starships around disaster. Some Reverend Mothers are reported to have a similar foreknowledge in conjunction with spice usage, but such talents are very rare and require extensive

training to use effectively.

One of the most striking results of a diet high in melange is what the native Fremmen call the "Eyes of Ibad," the characteristic "blue on blue" eye color: the whites and irises of the eyes turn a deep blue. Visual acuity is not reduced by the deposition of the blue pigment. In fact, in the white sun light of Arrakis, the pigment acts as a blue filter, increasing contrast and enhancing vision.

Due to its rarity, melange is very expensive. However, because of the preponderance of spice on the planet Arrakis, addiction to melange will occur naturally within one or two years of living there. It can be postponed a year or two by including many off-world foods into the diet, but is inevitable.

Melange acts much like a disease, and in some ways like a drug. Some actively seek exposure to melange for its beneficial qualities, oblivious to the dangers. Others, especially those who live near areas high in melange (such as inhabitants of Arrakis), cannot help but become exposed to it, for good or ill. As long as you ingest a steady amount of melange in your diet, you suffer no ill effects. The following table outlines the effects of melange.

Frequency: This lists how often you must either consume a dose of melange or else make a Fortitude save. You set this frequency by the length of time between your previous two doses of melange, although you can never move higher on the chart (you cannot wean yourself off melange over time). Once you've established a frequency of use, you can only maintain that frequency, increase the frequency of use, or quit melange altogether. If your frequency of consumption falls between two of the levels on the chart, use the more frequent level. For example, if you consume two doses of melange 6 months apart, your frequency becomes 1 month, and you must thereafter consume a dose of melange or make a Fortitude save every month.

Dose	Special Qualities	Fort SV	Number of Saves	Damage	Lifespan Increase
Yearly	—	8	2	1d2 Wis	—
Monthly	Guidance (1st)	16	3	1d2 Wis + 1d4 Str	10d4 years
Weekly	Augury (3rd)	24	4	1d2 Wis* + 1d4 Str + 1d6 Con	10d8 years
Daily	Divination (7th)	32	5	2d2 Wis* + 2d4 Str* + 2d6 Con	10d10 years

*Permanent drain, not temporary damage.

Special Quality (SQ): This indicates which special quality you gain from the spice you consume, as well as the level of that ability. The special qualities are cumulative, so you gain all of the special qualities higher on the list. You may use a particular special quality once per dose you consume, and you may not use any special abilities if you don't consume spice (whether or not you make your Fortitude save).

Fort DC: This is the DC of the Fortitude save you must make if you miss consuming a dose at the appropriate frequency interval.

Number of Saves: This is how many consecutive Fortitude saves you must make in or der to break your reliance on melange. If you later take a dose of spice after making the appropriate number of saves in a row, your frequency reverts back to its previous level and you must succeed at this number of consecutive Fortitude saves to quit again.

Lifespan Increase: The spice grants a longer life if you're exposed to it over long periods of time.

The GM adds the indicated number of years onto your maximum age when he makes your maximum age roll.

A dose of melange costs \$500 solaris and has no appreciable weight. A typical addict requires two grams of spice per day. On Arrakis, melange is common enough in nature to meet an addicts requirements through normal food and drink.

Elacca

Elacca drug was discovered by accident during the re-exploration of Ecax. Members of the Voiun expedition (1403) camped in a stand of Elacca and used some of the dried stalks for a campfire. When expedition members noticed that they were developing an unusual orange-red flush, their first reaction should have been absolute panic. They were astonished to realize that they had no craving for the safety of the shuttle nor the base's medics. Instead, an utter disregard for their own well-being gripped them.

This abandon puzzled the members of the expedition, but only theoretically. For the first time since landing on Ecaz, they were unworried that they might not get off the planet. But the scientists did not appreciate the danger of their state until an insect landed on the entomologist's arm: he calmly waited for it to bore a hole so he could determine its effects on human physiology.

Even after such a display, the others were unable to prevent themselves from similar reckless inactions. When the drug wore off a few hours later, three of the twelve expedition members were dead, and another four had severe infections. The expedition did, however, gain more knowledge than any other on the effects of various Ecagian flora and fauna on humans.

Elacca drug has few legitimate uses and because of the characteristic flush produced by the drug, it cannot be used secretly. Generally, Elacca is employed only to evoke an ersatz bravery among arena slaves or suicide assassins (especially "shield-blowers," who seek their quarry armed only with a body shield and a hand laser).

Nerve Poison

A single dose injected into the body (by hypo, needler, crysknife, etc.) requires a Fort save DC 12 roll to avoid being paralyzed for 3d4 minutes. An additional 3d6 damage is taken if an antidote is not taken within 5 minutes. A dose costs \$5. Nerve poison is Legality Class 0.

Sapho

Sapho is an energizing liquid extracted from Ecaz plants. It is a trap to which Simulationist Mentats both in training and in the field are most susceptible. Although Sapho amplifies speculation and extrapolation, it subjects its user to unpredictable outbursts of emotion or long periods of passivity. The Mentat-addict's lethargy leads him to neglect the constant updating of information upon which his accuracy depends.

This drug temporarily grants the user a 1d4 Intelligence bonus per dose taken. To obtain the desired effect, a user must make a Fortitude save (DC 15) at -1 for every dose taken. If the roll is successful, the attribute is raised by the number of doses taken, for a number of hours equal to the amount by which the Fortitude save exceeds the DC (or one hour if the DC was rolled exactly). If the roll fails, the attribute is raised by only 1 for one hour, regardless of the dose, and Intelligence decreases by the number of doses taken after the hour is up. On a critical failure, Intelligence is decreased immediately for 1d4+1 hours. When the effect is over, the user becomes lethargic as per the for 1d6 hours.

Sapho comes in a liquid form which will gradually stains the lips of the user a deep, permanent red. It takes approximately 10 minutes to take effect after ingestion. It is provided to Mentats training at school, and can be found with little difficulty on the open market. Cost is usually \$25/dose. Sapho is mildly addictive with heavy use. At the end of each month that a character has used Sapho more than once per week, he must make a Will roll to avoid addiction. Most Mentats of Simulationist rank or higher do use Sapho, however, they do so sparingly, in order to avoid becoming addicted.

Semuta

A highly addictive narcotic derived from Elacca drug (residue produced from burning the blood-grained elacca wood of Ecaz). The drug is either taken in capsule form or dissolved in wine, and produces a feeling of "timeless ecstasy," of separation from all pain and trouble. Accentuating this overpowering sense of well-being is the "semuta music" -- rhythmic, atonal vibrations composed to affect the sympathetic nervous system -- that accompanies the drug experience.

Most often a single dose suffices to cause severe physiological addiction. Addicts are prone to fits of depression between doses, and are incapacitated when under the effect of the drug. Semuta is expensive, at \$250 per dose. Each dose lasts one hour plus 5d10 minutes. It takes approximately 15 minutes to take effect after ingestion. Semuta is expensive, incapacitating, and totally addictive.

Verite

A drug derived from the Truthtree (*Isoetes certus*), Verite is a member of the same class (*Lycopsida*) as fogwood. Verite was developed by careful experimentation with specimens of the then-unnamed tree.

After its discovery, Verite enjoyed brief popularity among the younger members of the nobility, who thought it would be amusing to be unable to lie at parties. This practice ended very quickly, though, when it was discovered that the drug really did function exactly as advertised.

Currently, Verite is used only in interrogation.

VEHICLES

The distinguishing difference between vehicles and starships is that vehicles cannot generally travel in the vacuum of space. However, this distinction does not make all vehicles alike. Some vehicles crawl along the ground, others hover a meter above it, and still others fly just like starships—except that they are limited to atmospheric travel. The various classes of vehicles are discussed below.

Wheeled [Ground] Vehicles: The most basic vehicles in the Imperium, wheeled ground vehicles need not be in contact with a solid surface to operate. They are generally slower than speeders, and the ride at top speed is always bumpy. While traveling at its maximum speed, a wheeled vehicle suffers twice the listed penalty on Pilot checks (see **Table 10-1: Conditional Modifiers to Vehicle Movement & Pilot Checks**).

Tracked [Ground] Vehicles: These vehicles are more stable and versatile than wheeled ground vehicles, but also tend to move more slowly. They have treads or tracks looped around a large number of wheels, providing great traction but making them less maneuverable at higher speeds—and extremely loud at any speed. Tracked vehicles gain a +2 equipment bonus when the driver attempts a turn maneuver, they take no movement penalty in undergrowth, and they take a x3/4 penalty in thick undergrowth rather than x1/2 (see **Table 10-1**).

Speeder [Ground] Vehicles: Speeders are common on the civilized worlds of the Imperium. Equipped with suspensor drive technology, they hover a few centimeters to several meters and can achieve remarkable speeds. Ground speeders take no movement penalty for terrain, and penalties for obstructions are lessened by x1/4 (see **Table 10-1**).

Airspeeders: Airspeeders are suspensor-lift vehicles that can travel anywhere up to 300 kilometers above ground level. Because they fly so high above the ground, they ignore penalties for terrain or obstructions. Of all vehicles, airspeeders are the most maneuverable. Because airspeeders move in three dimensions, as starships do, they use the rules for airspeeder combat presented in Chapter Eleven.

Vehicle Qualities

Vehicles are described by a number of statistics, as shown on Table 4-13. For more information on vehicle attributes and how to operate vehicles, see Vehicle Movement and Combat, page 155.

Class: The vehicle's type: Wheeled [Ground], Tracked [Ground], Speeder [Ground] or Airspeeder.

Size: The vehicle's size category (and its length in meters). Vehicle size categories are defined differently from the size categories for weapons and other objects (a Medium-size vehicle, for example, is not the same size as a Medium-size weapon or other object).

Passengers: The number of passengers (in addition to the crew) the vehicle is designed to carry. Vehicles that carry passengers can use that space to carry additional cargo when passengers aren't present. Each unused passenger slot allows the vehicle to carry an additional 50 kilograms of cargo.

Cargo Capacity: The amount of cargo the vehicle is designed to carry. Many vehicles can, in a pinch, carry extra passengers instead of cargo, but doing so is usually a cramped, uncomfortable and often unsafe experience for those passengers. As a rule of thumb, one additional passenger can be carried for each 100 kilograms of unused cargo capacity.

Speed: The number of squares the vehicle can cover in 1 move action at character scale (with the number of squares at chase scale in parentheses). If the vehicle uses two move actions, it can move twice this far in a round. A vehicle can also use all-out movement (full-round action) and move four times its listed speed.

Max Velocity: The vehicle's maximum overland speed. This is the fastest the vehicle can move. For more on character scale and chase scale, see page 155.

Cost: This is the cost to acquire the vehicle new. This number reflects the base price and doesn't include any modifier for purchasing the vehicle on the black market. If two prices are given, the second is for a used version of the vehicle. If only one price is given, the vehicle is not generally available used.

Restriction: The restriction rating for the vehicle, if any, and the appropriate black market purchase DC modifier. Remember to apply this modifier to the purchase DC when making a Wealth check to acquire the vehicle on the black market.

Crew: The standard number of crew. In most cases, only one person is needed to drive the vehicle; other crew members serve as gunners or copilots.

Initiative: The modifier added to the driver's or pilot's initiative check when operating the vehicle.

Maneuver: The modifier added to any Pilot checks when operating the vehicle.

Defense: The vehicle's Defense.

Shield Points: The vehicle's maximum shield points. Most vehicles do not have shields.

Hull Points: The vehicle's maximum hull points (and the vehicle's damage reduction in parentheses). Subtract the vehicle's DR from any damage dealt to both the vehicle's shields and its hull. If this subtraction reduces the damage to 0 or lower, no damage is dealt by the attack.

Weapon: The name of the vehicle's weapon. In parentheses, the number of weapons of this type, their configuration, and any special characteristics.

Fire Arc: The standard number of crew. In most cases, only one person is needed to drive the vehicle; other crew members serve as gunners or copilots.

Fire Control: The standard number of crew. In most cases, only one person is needed to drive the vehicle; other crew members serve as gunners or copilots.

Damage: The standard number of crew. In most cases, only one person is needed to drive the vehicle; other crew members serve as gunners or copilots.

Range Increment: The standard number of crew. In most cases, only one person is needed to drive the vehicle; other crew members serve as gunners or copilots.

Vehicle Descriptions

All vehicles, from one-seaters to Guild Heighliners, are controlled by the use of the Pilot skill. A few examples are provided here from the variety of airgoing vehicles that might be available to characters.

Air Yacht

A true luxury vehicle, the air yacht is a general type of flitter capable of flying at high speeds or hovering imperiously off the ground. Its crew consists of a pilot and copilot, both of whom need the Pilot (skybarge) skill. While one person can pilot it in a crisis, two are always recommended. It can seat 12 passengers in extreme comfort, and more if needed. Of course, an air yacht's traits hardly reflect its true value. Its primary purpose is to impress other nobles, and to this end its owner will customize it in dozens of ways—reentry ability, gold trim, retractable roof, arboretum, in-air torture chamber, etc.

Class: Flitter [Air]; **Size:** Huge (9.75 m long); **Passengers:** 12; **Cargo Capacity:** 2 tons; **Speed:** 500 mph/240 ft.; **Max Velocity:** xxx km/h; **Cost:** \$25,000; **Crew:** 2 (Normal +2); **Initiative:** -6 (-8 size, +2 crew); **Maneuver:** -6 (-8 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 10 (DR 10).

**Provides full cover to crew and passengers.*

Armored Assault Tanks

Used by assault forces in the Imperium, these heavily armored vehicles use wheels, treads, powered legs, or suspensor-lifts to move about the battlefield. Although not very maneuverable, they pack incredible firepower and can safely transport small teams of troops into

hostile territory.

The Sardaukar use assault tanks propelled by heavy suspensor-lifts on the front lines of a battlefield to soften up the enemy before deploying waves of armed commandos. This example occupies an area 5 squares long by 3 squares wide.

Class: Speeder [Ground]; **Size:** Gargantuan (9.75 m long); **Passengers:** 6 (troops); **Cargo Capacity:** 500 kg; **Speed:** 40 m; **Max Velocity:** 120 km/h; **Cost:** Not available for sale; **Crew:** 4 (Normal +2); **Initiative:** -2 (-4 size, +2 crew); **Maneuver:** -2 (-4 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 20 (DR 10).

Weapon: Heavy las-cannon; **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +0 (-4 size, +0 crew, +4 fire control); **Damage** 5d8; **Range Increment:** 30 m.

Weapon: Rockets (6 front-mounted); **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** -2 (-4 size, +2 crew, +0 fire control); **Damage** 3d10x6; **Range Increment:** 100 m.

**Provides full cover to crew and passengers.*

Carry-All

A large freighter-type aircraft, designed to be highly maneuverable and able to carry large loads (up to 4 harvesters at a time).

Class: Speeder [Ground]; **Size:** Gargantuan (9.75 m long); **Passengers:** 6 (troops); **Cargo Capacity:** 500 kg; **Speed:** 40 m; **Max Velocity:** 120 km/h; **Cost:** Not available for sale; **Crew:** 4 (Normal +2); **Initiative:** -2 (-4 size, +2 crew); **Maneuver:** -2 (-4 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 20 (DR 10).

Weapon: Heavy las-cannon; **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +0 (-4 size, +0 crew, +4 fire control); **Damage** 5d8; **Range Increment:** 30 m.

Ground Car

Used primarily by the nobility, there is a wide variety of ground car types—from modified convertibles to armored transport, there are as many types of ground cars as there are people to use them.

Class: Speeder [Ground]; **Size:** Gargantuan (9.75 m long); **Passengers:** 6 (troops); **Cargo Capacity:** 500 kg; **Speed:** 40 m; **Max Velocity:** 120 km/h; **Cost:** Not available for sale; **Crew:** 4 (Normal +2); **Initiative:** -2 (-4 size, +2 crew); **Maneuver:** -2 (-4 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 20 (DR 10).

Weapon: Heavy las-cannon; **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +0 (-4 size, +0 crew, +4 fire control); **Damage** 5d8; **Range Increment:** 30 m.

Harvester

All aircraft, from one-seaters to Guild Heighliners, are controlled by the use of the Pilot skill. A few examples are provided here from the variety of airgoing vehicles that might be available to characters.

Class: Speeder [Ground]; **Size:** Gargantuan (9.75 m long); **Passengers:** 6 (troops); **Cargo Capacity:** 500 kg; **Speed:** 40 m; **Max Velocity:** 120 km/h; **Cost:** Not available for sale; **Crew:** 4 (Normal +2); **Initiative:** -2 (-4 size, +2 crew); **Maneuver:** -2 (-4 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 20 (DR 10).

House Frigate

During the reign of Shaddam IV, Ix and Richese manufactured gunships through its subsidiary, Rothanian Heavy Engineering, for a variety of clients all across the galaxy—most notably Great Houses of the Landsraad.

The 17.4-meter-long, 17-meter wide attack gunship can deliver up to thirty troops to a landing zone. It is armed with two forward-facing dorsal mass driver missile launchers (fired by the copilot) and a trio of ball-joint-mounted point-defense laser cannons on the gunship's nose and wings (operated either by the pilot or co-pilot). For landings equipped with crew-operated gunnery pods mounted with laser cannons—one on either side of the main compartment. These latter pods are mounted on extendable swivel-arms designed to swing out when the main hatches are opened, providing troops with a wall of laser fire to clear their way.

The typical attack gunship stocks four military swoops in a rear cargo hold. The swoops cannot be dropped as fast as troops; unloading a single swoop requires 5 rounds, and only two can be unloaded at any one time.

Class: Airspeeder; **Size:** Gargantuan (17.5 m long); **Passengers:** 30 (troops); **Cargo Capacity:** 2 tons; **Speed:** 620km/h (10 squares/action); **Max Altitude:** 1,000 m; **Cost:** \$65,000 (new), \$40,000 (used); **Crew:** 6 (Very Skilled +6); **Initiative:** +2 (-4 size, +6 crew*); **Maneuver:** +2 (-4 size, +6 crew*); **Defense:** 16* (-4 size, +10 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 80 (DR 10).

Weapon: Mass driver missile launchers (2 fire-linked); **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +12 (-4 size, +14 crew, +2 fire control); **Damage** 6d10; **Range Increment:** 300 m.

Weapon: Heavy anti-personnel las-cannon; **Fire Arc:** Partial turret (1 front/right/left, 1 front/right/rear, 1 front/left/rear); **Attack Bonus:** +10/+5+0 (-4 size, +14/+9/+4 crew, +4 fire control); **Damage** 4d8; **Range Increment:** 40 m.

Weapon: Composite-beam pinpoint las-turrets (4); **Fire Arc:** Turret; **Attack Bonus:** +14/+9/+4 (-4 size, +14/+9/+4 crew, +4 fire control); **Damage** 3d8; **Range Increment:** 30 m.

Weapon: Rocket launchers (2. 4 missiles each); **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +12 (-4 size, +14 crew, +2 fire control); **Damage** 5d10; **Range Increment:** 200 m.

Ornithopter

A popular aircraft used by both civilians and military forces on countless worlds. An ornithopter is two squares wide and seven squares long.

It provides three-quarters cover for crew and passengers.

Class: Speeder [Ground]; **Size:** Huge (9.75 m long); **Passengers:** 6 (troops); **Cargo Capacity:** 500 kg; **Speed:** 40 m; **Max Velocity:** 120 km/h; **Cost:** Not available for sale; **Crew:** 4 (Normal +2); **Initiative:** -2 (-4 size, +2 crew); **Maneuver:** -2 (-4 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 20 (DR 10).

Weapon: Heavy las-cannon; **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +0 (-4 size, +0 crew, +4 fire control); **Damage** 5d8; **Range Increment:** 30 m.

Troop Carrier

All aircraft, from one-seaters to Guild Heighliners, are controlled by the use of the Pilot skill. A few examples are provided here from the variety of airgoing vehicles that might be available to characters.

Class: Speeder [Ground]; **Size:** Gargantuan (9.75 m long); **Passengers:** 6 (troops); **Cargo Capacity:** 500 kg; **Speed:** 40 m; **Max Velocity:** 120 km/h; **Cost:** Not available for sale; **Crew:** 4 (Normal +2); **Initiative:** -2 (-4 size, +2 crew); **Maneuver:** -2 (-4 size, +2 crew); **Defense:** 14* (-4 size, +8 armor); **Shield Points:** 0; **Hull Points:** 20 (DR 10).

Weapon: Heavy las-cannon; **Fire Arc:** Front; **Attack Bonus:** +0 (-4 size, +0 crew, +4 fire control); **Damage** 5d8; **Range Increment:** 30 m.

SEVEN: COMBAT

"Enemies strengthen you. Allies weaken you. I tell you this in the hope that it will help you understand why I act as I do in the full knowledge that great forces accumulate in my Empire with but one wish—the wish to destroy me. You who read these words may know full well what actually happened, but I doubt you will understand."

—The Stolen Journals, Leto II

The *DUNE* universe is a dangerous place, and sometimes you have to fight to survive. Whether the enemy takes the form of fighter meks or Sardaukar, a Sandworm or a troop of soldiers, you need to be able to defend yourself. Using lasguns, kindjals, rapiers, and energy shields, heroes regularly get caught up in blazing firefights, wild brawls, and intense duels. You can try to bluff your way out of a tough situation, attempt to sneak away when your opponent is distracted, or even dazzle an enemy with your charming personality. But when all else fails, nothing beats having a good lasgun at your side.

Opportunities for battle, both physical and political, abound for those not hampered by fear or good sense. Whether it's combating Sardaukar terror troops before they launch a deadly plot, assaulting a Harkonnen lord's hidden den, or confronting a cabal of Bene Gesserit Sisters, combat is inevitable in galactic epic adventure stories.

This chapter details the combat rules, starting with an example, then covering the basics, before moving on to some of the more unusual situations heroes may face or combat strategies they can employ. Many special abilities and forms of damage that affect combat are covered in **Chapter Twelve: Gamemastering**.

HOW COMBAT WORKS

This example of combat demonstrates the most commonly used combat rules.

Setup

The Naib of your sietch has sent a team of 4th-level Fremen on a mission. Tal'miet, Malek, Ardokas, and Nayr must investigate rumors of Harkonnen activity near an important Imperial Botanical Research Station. The Fremen have been using this Research Station covertly to begin a long-term project to change the surface of Arrakis, and the Harkonnens must never learn of their ultimate goal. The heroes must find out whatever they can about near-by Harkonnen activity, including the members of the cell and its leaders, as well as gauge the mood of the people in the surrounding villages. Should the villagers decide to side with the Harkonnen occupying forces, it would cost the Fremen movement dearly.

The trail has led the heroes to an ornithopter factory near Carthag. The door leading to the construction bay is closed. The heroes stand before it. The GM sets a pencil on the table to represent the door, then asks the players to tell her where their characters are. Malek is closest to the door. Tal'miet and Nayr stand to either side of it, while Ardokas is behind Tal'miet. The players are using miniatures, so they arrange them to show where everyone is standing. On the tabletop, Malek is by the middle of the pencil, Ardokas to the left of the pencil, Tal'miet to the right, and Nayr behind Tal'miet. Everyone except Nayr has a weapon in hand.

The GM looks at her notes, rolls some dice, and determines that the heroes are walking into a trap. A squad of four Harkonnen armsmen wait on the other side of the door. The soldiers know the heroes are coming: the heroes think they're looking for a meeting of Harkonnen agents and villagers and have no idea what's waiting for them.

Malek tries the door. It's locked. He motions for Nayr to come forward and open it.

Nayr pulls out his security kit and reluctantly steps up to the control panel beside the door. His player rolls a Disable Device check and succeeds. The heavy door slides open, revealing total darkness on the other side.

The GM has to decide if any of the characters notice anything. Those caught unaware will be surprised by the Harkonnen soldiers. The GM asks each player to make a Listen check (DC 15). Tal'miet and Malek succeed. Nayr and Ardokas fail to hear anything.

Surprise Round

During the surprise round, only characters that are aware of their opponents can act. The Harkonnens, Malek and Tal'miet all act during the surprise round. (Nayr and Ardokas can't act because they failed their Listen checks.)

The GM asks Malek's and Tal'miet's players to make initiative checks. Malek gets a 9; Tal'miet gets a 15. The GM rolls once for the four Harkonnen guards, and once for the Harkonnen officer, getting results of 11 and 14. The order of battle during the surprise round is Tal'miet first (15), followed by the Harkonnen officer (14), followed by the Harkonnen guards (11), followed by Malek (9).

The GM calls on Tal'miet's player. Tal'miet hears the scrape of metal on metal from somewhere within the dark construction bay. It sounds pretty close, but because there's an echo, Tal'miet can't be sure. He steps to the side of the door to gain cover and draws his crysknife.

The Harkonnen officer goes next, so the GM determines what it's going to do. The officer fires his lasgun at Tal'miet. The officer stands about 20 meters away from Tal'miet, directly across from the open door. His laser bolt briefly illuminates the construction bay. In the red flash, the heroes see the dark blue uniforms of the officer and the guards positioned closer to the door. They also catch a glimpse of the rest of the bay—it has been turned into a construction facility for las-weapons! The GM rolls for the officer's attack, getting a result of 15.

Nayr doesn't get to add his Dexterity bonus to his Defense because he's caught flat-footed, so the officer's attack hits. The GM rolls damage, getting a total of 15. Damage is applied to Nayr's vitality points first, so he is reduced from 35 vitality points to 20.

The Harkonnen guards act next. In unison, they turn to march toward the open door as they fire some quick shots from their own lasguns. They're closer than the officer; two are right on the other side of the door, while the other two are about 10 meters into the bay. One guard shoots at Tal'miet, another at Nayr, another at Ardokas, and another at Malek.

Tal'miet has one-half cover (since he stepped to the side of the door), giving him a +4 cover bonus to his Defense. The GM rolls and gets a result of 6, so the guard's lasgun misses Tal'miet.

Nayr is standing exposed. The Harkonnen guard gets a result of 18, hitting Nayr with the lasgun. It deals 13 points of damage, reducing Nayr's vitality points from 20 to 7.

The third guard gets a result of 11, not good enough to hit Ardokas.

The fourth guard fires at Malek and gets a result of 8: The lasgun misses the Fremen warrior.

Now Malek takes his action. With crysknife drawn, he slashes at the closest guard. His player rolls a natural 20—a critical hit! Malek doubles his normal damage, dealing the guard 14 points of damage. The Harkonnen guard (ordinary) has no vitality points, so the damage is applied directly to its wound points, reducing them from 10 to -4. The Harkonnen guard falls to the metal floor, bleeding to death. Three Harkonnen guards remain standing, as well as the Harkonnen officer.

With that, the surprise round ends.

First Regular Round

The GM asks Ardokas' and Nayr's players to make initiative checks because they haven't done so yet. Ardokas gets a 12 and Nayr a 17. Those results change the order of battle to this: Nayr, Tal'miet, Harkonnen officer, Ardokas, Harkonnen guards, Malek.

Nayr finally gets a chance to give back some of what he's taken. He blasts away at the Harkonnen officer with his own lasgun, using the multifire mode of his weapon to take two shots instead of just one. Each attack has a -4 penalty, but the two attacks give Nayr a chance to deal extra damage to the officer if he hits with both of them. He also

gets a -4 penalty due to range (the destroyer droid is 20 meters away). With the penalties, he gets results of 18 and 12. Only one of the laser shots hits. He deals 12 points of damage to the officer. As an ordinary, the officer doesn't have vitality points, but he does have a lot of wound points. Its wound points are reduced from 15 to 3.

Tal'miet acts next. He fires his lasgun at a nearby guard. He gets a result of 15, hitting the guard. He deals 10 points of damage, seriously injuring the Harkonnen and reducing the guard's wound points to -1.

The Harkonnen officer takes another shot at Nayr. This time, because he's no longer flat-footed, Nayr adds his Dexterity bonus to his Defense. The officer gets a result of 18, though, clearly hitting the Freemen again. The GM rolls for damage and deals 16 points to Nayr. This damage eliminates Nayr's 5 remaining vitality points, then reduces his wound points by 11. Nayr only had 14 wound points, so he's left with 3. Nayr's player immediately makes a Fortitude saving throw against DC 16 (5 + wounds lost). The result is 17, so Nayr doesn't get knocked out, but he does become fatigued.

Ardokas isn't at all happy about what just happened to his buddy Nayr. He roars a Freemen war-cry and fires his lasgun at the Harkonnen officer. The range also forces a -4 penalty on Ardokas' attack roll, but he gets a result of 18 anyway. The explosive energy blast hits its mark. Ardokas' player rolls for damage and deals a huge 17 points of damage, reducing the Harkonnen officer to -10 wound points. The officer's chest explodes, raining pieces of Harkonnen finery all over the bay floor.

The remaining two Harkonnen guards act next. One fires at Tal'miet and the other at Malek. The GM rolls for the guards (while declaring who's getting attacked with each roll) and gets results of 8 and 16. The attack on Tal'miet misses, but Malek takes a lasgun blast. The GM rolls and deals 11 points of damage to Malek, reducing the Freemen's vitality points from 31 to 20.

Finally, Malek takes action. He strides to one of the remaining guards and slashes him with his crysknife. Malek's player rolls the dice and gets a 17 this time—a hit! He deals 6 points of damage, reducing the guard (who only had 3 wound points left) to -3, slicing the guard's head almost clean off.

Second Regular Round

Nayr's hurt, but he's not down. He fires his lasgun at the remaining Harkonnen guard, getting a result of 14. The Freemen warrior hits, dealing 10 points of damage and reducing the guard's wound points to -2. The final guard goes down.

With all of the opponents defeated, the combat ends.

What's Next?

The heroes need to help Nayr, since he took wound damage. In the meantime, the group notices that the construction bay has been modified to turn out lasguns and other weapons. One wall contains row upon row of storage racks filled with neatly stacked component pieces, all waiting to be used. Is this the beginning of renewed attacks on the Freemen? Is the population of Arrakis in danger? Who's really behind this? The heroes have a lot to figure out.

What happens next? That depends on the actions of the players and how the Gamemaster lets the story develop.

COMBAT SEQUENCE

As seen in the example, combat is cyclical; Everybody acts in turn in a regular cycle of rounds. Combat follows this sequence:

1. Each combatant starts out flat-footed. Once a combatant acts, he or she is no longer flat-footed.

2. Determine which characters are aware of their opponents at the start of the battle. If some but not all of the combatants are aware of their opponents, a surprise round happens before regular rounds of combat begin. The combatants who are aware of the opponents can act in the surprise round, so they roll for initiative. In initiative order (highest to lowest), combatants who started the battle aware of their opponents each take one action (either a standard action or a move action) during the surprise round. Combatants who were unaware do not get to act in the surprise round. If no one or everyone starts the

battle aware, there is no surprise round.

3. Combatants who have not yet rolled initiative do so. All combatants are now ready to begin their first regular round of combat.

4. Combatants act in initiative order (highest to lowest).

5. When everyone has had a turn, the combatant with the highest initiative acts again, and steps 4 and 5 repeat until combat ends.

COMBAT STATISTICS

Several fundamental statistics determine how well you do in combat. This section summarizes these statistics, and then details how to use them.

Attack Roll

An attack roll represents your attempt to strike your opponent on your turn in a round. When you make an attack roll, you roll a single d20 and add your attack bonus. (Other modifiers may also apply to this roll.) If your result equals or beats the target's Defense, you hit and deal damage. Lots of modifiers affect the attack roll, such as a +1 bonus if you have the Weapon Focus feat with your weapon, a +2 bonus if your opponent is stunned, and so forth.

Automatic Misses and Hits: A natural 1 (the d20 comes up 1) on an attack roll is always a miss. A natural 20 (the d20 comes up 20) is always a hit. A natural 20 is also a threat—a possible critical hit.

Attack Bonus

Your attack bonus with a melee weapon is:

Base attack bonus + Strength modifier + size modifier

With a ranged weapon, your attack bonus is:

Base attack bonus + Dex modifier + size modifier + range penalty

Strength Modifier

Strength helps you swing a weapon harder and faster, so your Strength modifier applies to melee attack rolls.

Dexterity Modifier

Since Dexterity measures coordination and steadiness, your Dexterity modifier applies to attacks with ranged weapons.

Size Modifier

The smaller you are, the bigger other opponents are relative to you. A Human is a big target to a Tleilaxu, just as a Sandworm is a big target to a Human. Since this same size modifier applies to Defense, two characters of the same size strike each other normally, regardless of what size they actually are.

Creature size categories are defined differently from the size categories for weapons and other objects. Creature sizes are compatible with vehicle sizes.

Table 7-1: Size Modifiers (Attack & Defense)

Size (Example)	Size Modifier
Colossal (blue whale [90 ft. long])	-8
Gargantuan (gray whale [40 ft. long])	-4
Huge (elephant)	-2
Large (rya wolf)	-1
Medium-size (human)	+0
Small (mastiff)	+1
Tiny (housecat)	+2
Diminutive (kangaroo mouse)	+4
Fine (horsefly)	+8

Range Penalty

The range penalty for a ranged weapon depends on what weapon the character is using and how far away the target is. All ranged weapons and thrown weapons have a range increment (see **Table: Ranged Weapons** and **Table: Melee Weapons**). Any attack from a distance of less than one range increment is not penalized for range.

However, each full range increment causes a cumulative -2 penalty

on the attack roll. A thrown weapon has a maximum range of five range increments. Ranged weapons that fire projectiles can shoot up to ten increments.

Damage

When your attack succeeds, you deal damage. The type of weapon used determines the amount of damage you deal. Effects that modify weapon damage apply to unarmed strikes and the natural physical attack forms of creatures.

Damage reduces a target's current hit points.

Minimum Weapon Damage

If penalties reduce the damage result to less than 1, a hit still deals 1 point of damage.

Strength Modifier

When you hit with a melee or thrown weapon, including a sling, add your Strength modifier to the damage result. A Strength penalty, but not a bonus, applies on attacks made with a bow that is not a composite bow.

Off-Hand Weapon: When you deal damage with a weapon in your off hand, you add only 1/2 your Strength modifier (if it's a bonus).

Wielding a Weapon Two-Handed: When you deal damage with a weapon that you are wielding two-handed, you add one and a half times your Strength bonus. However, you don't get this higher Strength bonus when using a light weapon with two hands or to weapons that are smaller than your size category.

Multiplying Damage

Sometimes you multiply damage by some factor, such as on a critical hit. Roll the damage (with all modifiers) multiple times and total the results. *Note:* When you multiply damage more than once, each multiplier works off the original, unmultiplied damage.

Exception: Extra damage dice over and above a weapon's normal damage are never multiplied.

Ability Damage

Certain creatures and magical effects can cause temporary ability damage (a reduction to an ability score).

Critical Hits

When a character makes an attack roll and gets a natural 20 (the d20 shows 20), the character hits -- regardless of the target's Defense, and the character has scored a threat of a critical hit. To find out if it is *actually* a critical hit, the character immediately makes another attack roll with all the same modifiers as the attack roll that scored the threat. If the second roll also results in a hit against the target's Defense, the attack is a critical hit. (The second roll just needs to hit to confirm a critical hit; the character doesn't need to roll a second 20.) If the second roll is a miss, then the attack just deals the damage of a regular hit. A critical hit multiplies the character's damage. Unless otherwise specified, the multiplier is x2.

(It is possible for some weapons to have higher multipliers, doing more damage on a critical hit.) Some weapons have expanded threat ranges, making a critical hit more likely. However, even with these weapons, only a 20 is an automatic hit. The Critical column on **Table: Ranged Weapons** and **Table: Melee Weapons** indicates the threat range for each weapon on the tables.

Bonus damage represented as extra dice is not multiplied when a character scores a critical hit.

Exception: Extra damage over and above a weapon's normal damage is not multiplied when you score a critical hit.

Increased Threat Range: Sometimes your threat range is greater than 20. That is, you can score a threat on a lower number. In such cases, a roll of lower than 20 is not an automatic hit. Any attack roll that doesn't result in a hit is not a threat.

Increased Critical Multiplier: Some weapons deal better than double damage on a critical hit.

Psionics and Critical Hits: A Weirding power that requires an attack roll can score a critical hit. A Weirding attack that requires no

attack roll cannot score a critical hit.

Defense

Your Defense (Def) represents how hard it is for opponents to land a solid, damaging blow on you. It's the attack roll result that an opponent needs to achieve to hit you.

Your Defense is equal to the following:

10 + armor bonus + shield bonus + Dex modifier + size modifier

Class Bonus

A character's class and level grant the character an innate bonus to Defense. This bonus measures your combat savvy and applies in all situations, even when the character is flat-footed or when the character would lose his or her Dexterity bonus for some other reason.

Dexterity Modifier

If a character's Dexterity is high, he or she is particularly adept at dodging blows or gunfire. If a character's Dexterity is low, he or she is particularly inept at it. Characters apply their Dexterity modifier to Defense.

Sometimes a character can't use his or her Dexterity bonus. If a character can't react to a blow, that character can't use his or her Dexterity bonus to Defense.

Note that armor limits your Dexterity bonus, so if you're wearing armor, you might not be able to apply your whole Dexterity bonus to your Defense.

Equipment Bonus

If a character wears armor, it provides a bonus to his or her Defense. This bonus represents the armor's ability to protect the character from blows.

Armor provides a minimum bonus to anyone who wears it, but a character who is proficient in the use of a certain type of armor receives a larger bonus to Defense.

Sometimes a character can't use his or her equipment bonus to Defense. If an attack will damage the character just by touching him or her, that character can't add his or her equipment bonus (see **Touch Attacks**, below).

Size Modifier

The bigger an opponent is, the easier it is to hit in combat. The smaller it is, the harder it is to hit. Since this same modifier applies to attack rolls a creature doesn't have a hard time attacking another creature of the same size. Size modifiers are shown on **Table: Size Modifiers**.

Other Modifiers

Many other factors can modify your Defense.

Feats: Some feats give a bonus to a character's Defense, such as Dodge, which grants a +1 to your Defense.

Natural Armor: Some creatures have natural armor, which usually consists of scales, fur, or layers of thick muscle.

Dodge Bonuses: Some other Defense bonuses represent actively avoiding blows. These bonuses are called dodge bonuses. Any situation that denies a character his or her Dexterity bonus also denies his or her dodge bonuses. Unlike most sorts of bonuses, dodge bonuses stack with each other.

Mystical Effects: The *DUNE: A Dream of Rain* campaign includes a mystical element known as Weirding powers or Prana Bindu. Some mystical effects offer enhancement bonuses to armor (making it more effective) or deflection bonuses that ward off attacks.

Touch Attacks

Some attacks disregard armor, including shields and natural armor. In these cases, the attacker makes a touch attack roll (either ranged or melee). When you are the target of a touch attack, your Defense doesn't include any armor bonus, shield bonus, or natural armor bonus. All other modifiers, such as your size modifier, Dexterity modifier, and deflection bonus (if any) apply normally.

Vitality Points & Wound Points

Your vitality points and wound points tell you how much punishment you can take before dropping. Your vitality points are based on your class, your level, and your Constitution modifier. Your wound points are equal to your Constitution score. Certain feats such as Quickness can alter this total.

When your vitality point total reaches 0, you no longer have the innate energy to roll with the attack. The next successful attack against you deals damage that reduces your wound points, representing a physical injury. (If an attack reduces your vitality points to 0 and damage remains to be applied, the damage immediately reduces your wound points.)

When you take any wound damage, you become fatigued (see page 288). In addition, you must make a Fortitude saving throw (DC 5 + the number of wound points lost in this round). If the save fails, the character is knocked out (see page 288).

When your wound points reach 0, you're disabled. When your wound points are reduced to a number between -1 and -9 inclusive, you're dying. A dying character makes a Fortitude saving throw (DC 10). If the save fails, the character loses 1 wound point. If the save succeeds, the character stabilizes and stops dying, no longer losing 1 wound point every round (though he or she remains unconscious).

Speed

Your speed tells you how far you can move in a round and still do something, such as attack or use a special ability. Your speed depends mostly on what you're carrying or what armor you're wearing.

Humans have a speed of 10 meters (5 squares), or 8 meters (4 squares) in medium or heavy armor.

You can move up to your speed and attack in the same round. If you don't attack, you can move up to twice your normal speed in a single round (sometimes called a "double move" action), allowing you to move up to double your speed.

If you spend the entire round to run all out, you can move up to quadruple your speed (or triple if you are in heavy armor).

Saving Throws

Generally, when you are subject to an unusual or magical attack, you get a saving throw to avoid or reduce the effect. Like an attack roll, a saving throw is a d20 roll plus a bonus based on your class, level, and an ability score.

Your saving throw modifier is:

Base save bonus + ability modifier

Saving Throw Types

The three different kinds of saving throws are Fortitude, Reflex, and Will:

Fortitude: These saves measure your ability to stand up to physical punishment or attacks against your vitality and health. Apply your Constitution modifier to your Fortitude saving throws.

Reflex: These saves test your ability to dodge area attacks. Apply your Dexterity modifier to your Reflex saving throws.

Will: These saves reflect your resistance to mental influence as well as many magical effects. Apply your Wisdom modifier to your Will saving throws.

Saving Throw Difficulty Class

The DC for a save is determined by the attack itself.

Automatic Failures & Successes

A natural 1 (the d20 comes up 1) on a saving throw is always a failure (and may cause damage to exposed items; see Items Surviving after a Saving Throw). A natural 20 (the d20 comes up 20) is always a success.

Initiative

Every round, each combatant gets to do something. The combatants' initiative checks, from highest to lowest, determine the order in which they act, from first to last.

Initiative Checks

At the start of a battle, each combatant makes an initiative check. An initiative check is a Dexterity check. Each character applies his or her Dexterity modifier to the roll. Characters act in order, counting down from highest result to lowest. In every round that follows, the characters act in the same order (unless a character takes an action that results in his or her initiative changing; see Special Initiative Actions).

If two or more combatants have the same initiative check result, the combatants who are tied act in order of total initiative modifier (highest first). If there is still a tie, the tied characters should roll again to determine which one of them goes before the other.

Flat-Footed

At the start of a battle, before you have had a chance to act (specifically, before your first regular turn in the initiative order), you are flat-footed. You can't use your Dexterity bonus to Defense (if any) while flat-footed. Some classes have the uncanny dodge extraordinary ability, which allows them to avoid losing their Dexterity bonus to Defense due to being flat-footed.

A flat-footed character can't make attacks of opportunity.

Inaction

Even if you can't take actions, you retain your initiative score for the duration of the encounter.

Surprise

When a combat starts, if you are not aware of your opponents and they are aware of you, you're surprised.

Determining Awareness

Sometimes all the combatants on a side are aware of their opponents, sometimes none are, and sometimes only some of them are.

Sometimes a few combatants on each side are aware and the other combatants on each side are unaware.

Determining awareness may call for Listen checks, Spot checks, or other checks.

The Surprise Round

If some but not all of the combatants are aware of their opponents, a surprise round happens before regular rounds begin. Any combatants aware of the opponents can act in the surprise round, so they roll for initiative. In initiative order (highest to lowest), combatants who started the battle aware of their opponents each take a standard action during the surprise round. You can also take free actions during the surprise round. If no one or everyone is surprised, no surprise round occurs.

Unaware Combatants

Combatants who are unaware at the start of battle don't get to act in the surprise round. Unaware combatants are flat-footed because they have not acted yet, so they lose any Dexterity bonus to AC.

Attacks of Opportunity

Sometimes a combatant in a melee lets her guard down. In this case, combatants near her can take advantage of her lapse in defense to attack her for free. These free attacks are called attacks of opportunity.

Threatened Squares

You threaten all squares into which you can make a melee attack, even when it is not your action. Generally, that means everything in all squares adjacent to your space (including diagonally).

An enemy that takes certain actions while in a threatened square provokes an attack of opportunity from you. If you're unarmed, you don't normally threaten any squares and thus can't make attacks of opportunity.

Reach Weapons

Most creatures of Medium or smaller size have a reach of only 5 feet. This means that they can make melee attacks only against creatures

up to 5 feet (1 square) away.

However, Small and Medium creatures wielding reach weapons threaten more squares than a typical creature. In addition, most creatures larger than Medium have a natural reach of 10 feet or more.

Provoking an Attack of Opportunity

Two kinds of actions can provoke attacks of opportunity: moving out of a threatened square and performing an action within a threatened square.

Moving

Moving out of a threatened square usually provokes an attack of opportunity from the threatening opponent. There are two common methods of avoiding such an attack—the 5-foot-step and the withdraw action (see below).

Performing a Distracting Act

Some actions, when performed in a threatened square, provoke attacks of opportunity as you divert your attention from the battle. Table: Actions in Combat notes many of the actions that provoke attacks of opportunity.

Remember that even actions that normally provoke attacks of opportunity may have exceptions to this rule.

Making an Attack of Opportunity

An attack of opportunity is a single melee attack, and you can only make one per round. You don't have to make an attack of opportunity if you don't want to. An experienced character gets additional regular melee attacks (by using the full attack action), but at a lower attack bonus. You make your attack of opportunity, however, at your normal attack bonus—even if you've already attacked in the round.

An attack of opportunity "interrupts" the normal flow of actions in the round. If an attack of opportunity is provoked, immediately resolve the attack of opportunity, then continue with the next character's turn (or complete the current turn, if the attack of opportunity was provoked in the midst of a character's turn).

Additional Attacks of Opportunity

If you have the Combat Reflexes feat you can add your Dexterity modifier to the number of attacks of opportunity you can make in a round. This feat does not let you make more than one attack for a given opportunity, but if the same opponent provokes two attacks of opportunity from you, you could make two separate attacks of opportunity (since each one represents a different opportunity).

Moving out of more than one square threatened by the same opponent in the same round doesn't count as more than one opportunity for that opponent. All these attacks are at your full normal attack bonus.

ACTIONS IN COMBAT

The fundamental actions of moving and attacking cover most of what a character wants to do in a battle. They're described here. Other, more specialized options are touched on in **Table 5-2: Actions in Combat**, and covered in Special Initiative Actions and Special Attacks.

The Combat Round

Each round represents about 6 seconds in the game world. A round is an opportunity for each character involved in a combat to take an action. Anything a person could reasonably do in 6 seconds, a character can do in 1 round.

Each round's activity begins with the character with the highest initiative result and then proceeds, in order, from there. Each round of a combat uses the same initiative order. When a character's turn comes up in the initiative sequence, that character performs his or her entire round's worth of actions. (For exceptions, see Attacks of Opportunity and Special Initiative Actions.)

For almost all purposes, there is no relevance to the end of a round or the beginning of a round. A round can be a segment of game time starting with the first character to act and ending with the last, but it

usually means a span of time from a certain round to the same initiative number in the next round. Effects that last a certain number of rounds end just before the same initiative count that they began on.

Action Types

An action's type essentially tells you how long the action takes to perform (within the framework of the 6-second combat round) and how movement is treated. The four types of actions are attack actions, move actions, full-round actions, and free actions. In a normal round, a character can perform an attack action and a move action (or two move actions; a character can always take a move action in place of an attack action), or a character can perform a full-round action. A character can also perform as many free actions as the GM allows.

In some situations (such as in the surprise round) a character may be limited to taking only a single attack or move action.

Attack (or Standard) Action

An attack action allows a character to do something. A character can make an attack, use a skill or a feat (unless the skill or feat requires a full-round action to perform; see below), or perform other similar actions. During a combat round, a character can take an attack action and a move action. A character can take a move action before or after performing an attack action.

Move Action

A move action allows you to move your speed or perform an action that takes a similar amount of time. See Table: Actions in Combat.

You can take a move action in place of a standard action. If you move no actual distance in a round (commonly because you have swapped your move for one or more equivalent actions), you can take one 1-meter step either before, during, or after the action.

Full-Round Action

A full-round action consumes all your effort during a round. The only movement you can take during a full-round action is a 5-foot step before, during, or after the action. You can also perform free actions (see below).

Some full-round actions do not allow you to take a 5-foot step.

Some full-round actions can be taken as standard actions, but only in situations when you are limited to performing only a standard action during your round. The descriptions of specific actions, below, detail which actions allow this option.

Free Action

Free actions consume a very small amount of time and effort. You can perform one or more free actions while taking another action normally. However, there are reasonable limits on what you can really do for free.

Not an Action

Some activities are so minor that they are not even considered free actions. They literally don't take any time at all to do and are considered an inherent part of doing something else.

Restricted Activity

In some situations, you may be unable to take a full round's worth of actions. In such cases, you are restricted to taking only a single standard action or a single move action (plus free actions as normal). You can't take a full-round action (though you can start or complete a full-round action by using a standard action; see below).

Attack Actions

Most common attack actions are described below. More specialized attack actions are covered in **Special Attacks**.

Melee Attacks

With a normal melee weapon, you can strike any opponent within 2 meters. (Opponents within 2 m are considered adjacent to you.) Some melee weapons have reach, as indicated in their descriptions. With a

typical reach weapon, you can strike opponents 4 m away, but you can't strike adjacent foes (those within 2 m).

Fighting Defensively: You can choose to fight defensively while making a melee attack. If you do, you take a –4 penalty on your attack in a round to gain a +2 dodge bonus to Defense in the same round.

Table 7-2: Actions in Combat

Attack Actions	Attack of Opportunity
Attack (melee)	No
Attack (ranged)	Yes
Attack (unarmed)	Yes
Attack (aid another)	No
Bull rush (attack)	No
Escape a grapple	No
Feint (see the Bluff skill)	No
Ready (triggers an attack action)	No
Make a dying character stable	Yes
Attack a weapon	Yes
Attack an object	Maybe ²
Total defense	No
Use a skill that takes an attack action	Usually
Move Actions	Attack of Opportunity
Move your speed	Yes
Use a piece of equipment	No
Climb (one-quarter speed)	No
Climb, accelerated (one-half speed)	No
Crawl	No
Draw a weapon ³	No
Holster a weapon	Yes
Move a heavy object	Yes
Open a door	No
Pick up an object	Yes
Reload a firearm with a box magazine or speed loader	Yes
Retrieve a stored object	Yes
Stand up from prone, sitting, or kneeling	No
Start/complete full-round action	Varies
Swim	No
Use a skill that takes a move action	Usually
No Action	Attack of Opportunity
Delay	No
5-foot step	No
Full-Round Actions	Attack of Opportunit
Bull rush (charge)	No
Charge	No
Coup de grace	Yes
Full attack	No
Overrun (charge)	No
Run	Yes
Withdraw	No
Extinguish flames	No
Use a skill that takes a full round	Usually
Reload a firearm with an internal magazine	Yes
Free Actions	Attack of Opportunity
Drop an object	No
Drop to prone, sitting, or kneeling	No
Speak	No
Action Type Varies	Attack of Opportunity
Disarm ⁴	Yes
Grapple ⁴	Yes
Load a weapon	Yes
Trip an opponent ⁴	No
Use a feat ⁵	Varies

¹ Regardless of the action, if a character moves out of a threatened square, the character usually provokes an attack of opportunity. This column indicates whether the action itself, not moving, provokes an attack of opportunity.

² If the object is being held, carried, or worn by a creature, yes. If not, no.

³ If the character has a base attack bonus of +1 or higher, he or she can combine this action with a regular move. If the character has the Two-Weapon Fighting feat, he or she can draw two light or one-handed weapons in the time it would normally take to draw one.

⁴ These attack forms substitute for a melee attack, not an action. As melee attacks, they can be used once in an attack or charge action, one or more times in a full attack action, or even as an attack of opportunity.

⁵ The description of a feat defines its effect.

Unarmed Attacks

Striking for damage with punches, kicks, and head butts is much like attacking with a melee weapon, except for the following:

Attacks of Opportunity: Attacking unarmed provokes an attack of opportunity from the character you attack, provided she is armed. The attack of opportunity comes before your attack. An unarmed attack doesn't provoke attacks of opportunity from other foes nor does it provoke an attack of opportunity from an unarmed foe. An unarmed character can't take attacks of opportunity (but see "Armed" Unarmed Attacks, below).

"Armed" Unarmed Attacks: Sometimes a character's unarmed attack counts as an armed attack. Character with the Combat Martial Arts feat, and creatures with natural physical weapons all count as being armed. Note that being armed counts for both offense and defense (the character can make attacks of opportunity).

Unarmed Strike Damage: An unarmed strike from a Medium character deals 1d3 points of damage (plus Strength modifier, as normal). All damage from unarmed strikes is nonlethal damage. Unarmed strikes count as light weapons (for purposes of two-weapon attack penalties and so on).

Dealing Lethal Damage: You can specify that your unarmed strike will deal lethal damage before you make your attack roll, but you take a –4 penalty on your attack roll. With some feats, you can deal lethal damage with an unarmed strike without taking a penalty on the attack.

Ranged Attacks

With a ranged weapon, you can shoot or throw at any target that is within the weapon's maximum range and in line of sight. The maximum range for a thrown weapon is five range increments. For projectile weapons, it is ten range increments. Some ranged weapons have shorter maximum ranges, as specified in their descriptions.

Shooting or Throwing into a Melee: If you shoot or throw a ranged weapon at a target engaged in melee with a friendly character, you take a –4 penalty on your attack roll. Two characters are engaged in melee if they are enemies of each other and either threatens the other. (An unconscious or otherwise immobilized character is not considered engaged unless he is actually being attacked.)

If your target (or the part of your target you're aiming at, if it's a big target) is at least 4 meters away from the nearest friendly character, you can avoid the –4 penalty, even if the creature you're aiming at is engaged in melee with a friendly character.

Precise Shot: If you have the Precise Shot feat you take no penalty.

Fighting Defensively: You can choose to fight defensively when attacking. If you do so, you take a –4 penalty on all attacks in a round to gain a +2 dodge bonus to Defense for the same round.

Total Defense

Instead of attacking, you can use your attack action simply to defend. This is called a total defense action. You don't get to attack or perform any other activity, but gain a +4 dodge bonus to Defense for 1 round. Your Defense improves at the start of this action, so it helps against any attacks of opportunity while performing your move action.

Move Actions

With the exception of specific movement-related skills, most move actions don't require a check.

Movement

The simplest move action is moving your speed. If you take this kind of move action during your turn, you can't also take a 2-meter step.

Many nonstandard modes of movement are covered under this category, including climbing (up to one-quarter of your speed) and swimming (up to one-quarter of your speed).

Accelerated Climbing: You can climb one-half your speed as a move action by accepting a –5 penalty on your Climb check.

Crawling: You can crawl 5 meters as a move action. Crawling incurs attacks of opportunity from any attackers who threaten you at any point of your crawl.

COMBAT BASICS

A quick summary of combat and how it works.

Rounds

Combat is divided into 6-second rounds. Each round, every combatant gets to do something.

Initiative

Before the 1st round, each player makes an initiative check. GM making checks for the NPCs. Characters act from highest to lowest, with one check applying to all rounds of combat.

A character is flat-footed until she takes her first action.

Actions

The four types of actions are attack, move, full-round and free. Each round, you may take an attack and a move action (in either order), two move actions (called a double-move), or one full-round action. You may also perform one or more free actions along with any of these combinations.

Attack Action: An attack roll allows you to make one attack or do some similar action. Not all attack actions involve making attacks (some skill checks count as attack actions, for example).

Move Action: A move action allows you to move or perform some similar action (such as stand up, if you've been knocked prone). Not all move actions involve movement (drawing a weapon, for example, is a move action).

If none of your actions in a round involve literal movement from one location to another, you can take a free 2-meter step.

Full-Round Action: Some activities take more time than a single attack or move action. If you take a full-round action, it replaces both your move and your attack action for the round.

Free Action: Some activities, such as saying a few words, don't take up even a fraction of an action. You can take these actions in addition to your other actions. The GM may limit the number of free actions a character can undertake in a single round.

Attacks

You may attempt a melee, ranged, or unarmed attack as your attack action. Making a ranged attack provokes attacks of opportunity from enemies that threaten you (see below).

To score a hit that deals damage on your attack roll, your result must equal or exceed the target's Defense.

Melee Attack Roll: $1d20 + \text{base attack bonus} + \text{Strength modifier} + \text{size modifier}$

Ranged Attack Roll: $1d20 + \text{base attack bonus} + \text{Dexterity modifier} + \text{range modifier} + \text{size modifier}$

Damage

If you score a hit, roll damage and deduct it from the target's current vitality points. If the target has run out of vitality points, or if the target has no vitality points to begin with, damage is deducted from the target's wound points.

Add your Strength modifier to damage from melee and thrown weapons. If you're using a melee weapon in your off hand, add half your Strength modifier (if it's a bonus). If you're wielding a melee weapon with both hands, add one and a half times your Strength modifier to the damage (if it's a bonus).

Vitality & Wound Points

Damage is usually deducted from your vitality points. Vitality points represent your character's ability to roll with an attack and avoid physical damage.

Wound points represent how much physical damage a character can take before falling unconscious or dying. Damage is deducted from your wound points only after you've exhausted your vitality points—or when you are struck by a critical hit.

Attack Options

When attacking, you have several options.

Attack: You can make a single attack.

Charge: You can charge an opponent, but doing so is a full-round action (it replaces both your attack action and your move action). When making a charge, you move in a straight line for up to twice your speed and then make one attack with a +2 bonus on the attack roll. You take a -2 penalty to your Defense until you turn the following round.

Full Attack: Some characters can strike more than once each combat round, but doing so is a full-round action.

Movement

Each character has a speed measured in meters (humans normally have a speed of 10 meters). You can move that distance as a move action. You can take a move action before or after taking an attack action.

You can use your attack action as an extra move action, allowing you to move your speed again. Or you can run all-out, which takes your entire turn but lets you move four times your speed. (Five times with the Run feat.)

Attacks of Opportunity

During melee combat, you threaten the area around you, even when it's not your turn to act. An opponent who takes certain actions while in your threatened area provokes an attack of opportunity from you. An attack of opportunity is a free melee attack that does not use up one of your actions. It is a single attack. You can make one and only one attack of opportunity in a round.

You provoke an attack of opportunity in three ways—when you move out of a threatened area, when you move through or within a threatened area, and when you take an action that distracts you from defending yourself while you're within a threatened area (such as using the Treat Injury skill on an injured ally, using a Weirder power that takes a full-round action, or picking up an item).

You may disengage (a full-round action) to move out of a threatened area without provoking an attack of opportunity. If you take only a 2-meter step, you may move out of a threatened area without provoking an attack of opportunity.

You can make an attack of opportunity with any melee weapon, including an unarmed strike. You cannot use ranged weapons, grenades, or heavy weapons.

Saving Throws

When you are subject to an unusual attack, you generally get a saving throw to negate or reduce its effect. To succeed at a saving throw, you need a result equal to or higher than the given DC.

Fortitude Saving Throw: $1d20 + \text{base Fort save bonus} + \text{Constitution modifier}$

Reflex Saving Throw: $1d20 + \text{base Ref save bonus} + \text{Dexterity modifier}$

Will Saving Throw: $1d20 + \text{base Will save bonus} + \text{Wisdom modifier}$

Death, Dying, & Healing

Combat is dangerous. As you vitality points and wound points, you begin to suffer various adverse effects.

0 Vitality Points

If you run out of vitality points, you can no longer avoid physical damage. Any additional damage you receive is deducted from your wound points.

Lost Wound Points

If your character takes any wound damage, he or she becomes fatigued. A fatigued character can't run or charge and takes a -2 penalty to Strength and Dexterity.

Additionally, in each round in which your character takes wound damage, you must make a Fortitude saving throw. The DC is $5 + \text{the number of wound points you lost in the round}$. If the save fails, you are knocked out.

0 Wound Points

If your wound points drop to 0, you are disabled. A disabled character can only take a single move action or attack action in a round; he or she can't perform full-round actions. A disabled character who takes an attack action takes 1 point of wound damage.

-1 to -9 Wound Points

If your wound points drop to a number between -1 and -9 (inclusive), your character is unconscious and dying. A dying character loses 1 wound point every round. Each round, before losing that wound point, the character makes a Fortitude saving throw (DC 10). If the save succeeds, the character becomes stable. A stable character remains unconscious but stops losing wound points. If the save fails, the character loses the wound point and makes another save in the next round.

A dying character can be stabilized with the Treat Injury skill.

-10 Wound Points

A character whose wound points fall to -10 or lower is dead.

Healing

The Treat Injury skill and the proper tool (first aid kit, medical kit, or surgery kit) can help characters become stable and restore vitality points.

Manipulating Objects

In most cases, moving or manipulating an item is a move action.

This includes retrieving or putting away a stored item, picking up an item, moving a heavy object, and opening a door. Examples of this kind of action, along with whether they incur an attack of opportunity, are given in Table: Actions in Combat.

Draw or Sheathe a Weapon

Drawing a weapon so that you can use it in combat, or putting it away so that you have a free hand, requires a move action. This action also applies to weapon-like objects carried in easy reach, such as wands. If your weapon or weapon-like object is stored in a pack or otherwise out of easy reach, treat this action as retrieving a stored item.

If you have a base attack bonus of +1 or higher, you may draw a weapon as a free action combined with a regular move. If you have the Two-Weapon Fighting feat, you can draw two light or one-handed weapons in the time it would normally take you to draw one.

Drawing ammunition for use with a ranged weapon (such as arrows, bolts, sling bullets, or shuriken) is a free action.

Activate or Disengage a Shield

Taking up a physical shield or activating a Holtzman personal shield to gain its shield bonus to your Defense (or unstrapping and dropping a physical shield so you can use your shield hand for another purpose) requires a move action. If you have a base attack bonus of +1 or higher, you can activate, ready or loose a shield as a free action combined with a regular move.

Disengaging an active Holtzman shield, and dropping a carried (but not worn) shield is a free action.

Stand Up

Standing up from a prone position requires a move action and provokes attacks of opportunity.

Mount/Dismount a Steed

Mounting or dismounting from a steed requires a move action.

Fast Mount or Dismount: You can mount or dismount as a free action with a DC 20 Ride check (your armor check penalty, if any, applies to this check). If you fail the check, mounting or dismounting is a move action instead. (You can't attempt a fast mount or fast dismount unless you can perform the mount or dismount as a move action in the current round.)

Start/Complete Full-Round Action

The "start/complete full-round action" move action lets a character start undertaking a full-round action (such as those listed on Table: Actions in Combat) at the end of his or her turn, or complete a full-round action by using a move action at the beginning of his or her turn in the round following the round when the character started the full-round action.

If the character starts a full-round action at the end of his or her turn, the next action that character takes must be to complete the full-round action.

Full-Round Actions

A full-round action requires an entire round to complete. Thus, it can't be coupled with a standard or a move action, though if it does not involve moving any distance, you can take a 5-foot step.

Aimed Shots

You can take a full-round action to aim a ranged weapon, using the weapon's sights to get a better bead on your target. On the following round, you can then fire at the target as a full-round action (you cannot move in the same round in which you take an aimed shot).

An aimed shot gets a +1 attack and damage bonus.

Charge

Charging is a special full-round action that allows a character to move

more than his or her speed and attack during the action. However, there are tight restrictions on how and when a character can charge.

Movement during a Charge: The character must move before his or her attack, not after. The character must move at least 10 feet and may move up to twice his or her speed. All movement must be in a straight line, with no backing up allowed. The character must stop as soon as he or she is within striking range of his or her target (the character can't run past the target and attack from another direction). A character can't take a 5-foot step during the same round as a full charge.

During the surprise round (or any other time a character is limited to taking no more than a single attack action on his or her turn) the character can still use the charge action, but he or she is only allowed to move up to his or her speed (instead of up to twice his or her speed).

Attacking after a Charge: After moving, the character may make a single melee attack. The character gets a +2 bonus on the attack roll. The character also takes a –2 penalty to his or her Defense for 1 round (until the beginning of the character's turn in the following round).

Even if the character has extra attacks, such as from having a high enough base attack bonus or from using multiple weapons, a character only gets to make one attack after a charge.

Instead of attacking the target, a character can attempt to push the target back. See Bull Rush.

Full Attack

If you get more than one attack per round because your base attack bonus is high enough, because you fight with two weapons or a double weapon or for some special reason you must use a full-round action to get your additional attacks. You do not need to specify the targets of your attacks ahead of time. You can see how the earlier attacks turn out before assigning the later ones.

The only movement you can take during a full attack is a 5-foot step. You may take the step before, after, or between your attacks. If you get multiple attacks because your base attack bonus is high enough, you must make the attacks in order from highest bonus to lowest. If you are using two weapons, you can strike with either weapon first. If you are using a double weapon, you can strike with either part of the weapon first.

Committing to a Full Attack Action: After your first attack, you can decide to take a move action instead of making your remaining attacks, depending on how the first attack turns out. If you've already taken a 5-foot step, you can't use your move action to move any distance, but you could still use a different kind of move action.

Fighting Defensively: You can choose to fight defensively when taking a full attack action. If you do so, you take a –4 penalty on all attacks in a round to gain a +2 dodge bonus to AC for the same round.

Attacking with Two Weapons: If the character wields a second weapon in his or her off hand, the character can get one extra attack per round with that weapon. Fighting in this way is very difficult, however—the character takes a –6 penalty on the regular attack or attacks with his or her primary hand and a –10 penalty on the attack with his or her off hand. A character can reduce these penalties in two ways.

1. If the off-hand weapon is light, the penalties are reduced by 2 each. (An unarmed strike is always considered light.)

2. The Two-Weapon Fighting feat lessens the primary hand penalty by 2, and the off-hand penalty by 6.

Table: Two-Weapon Fighting Penalties summarizes the interaction of all these factors.

Double Weapons: A character can use a double weapon to make an extra attack as if he or she were fighting with two weapons.

The penalties apply as if the off-hand weapon were light.

Cleave: The extra attack granted by the Cleave feat or Great Cleave feat can be taken whenever they apply. This is an exception to the normal limit to the number of attacks you can take when not using a full attack action.

Run

A character can run all out as a full-round action. When a character runs, he or she can move up to four times his or her speed in a straight line. (The character does not get a 2-meter step.) The character loses any Dexterity bonus to Defense since he or she can't avoid attacks. However, the character gets a +2 bonus to Defense against ranged attacks while running.

A character can run for a number of rounds equal to his or her Constitution score, but after that the character must succeed at a Constitution check (DC 10) to continue running. The character must check again each round in which he or she continues to run, and the DC of this check increases by 1 for each check the character makes. When the character fails this check, he or she must stop running. A character who has run to his or her limit must rest for 1 minute (10 rounds) before running again. During a rest period, a character can move normally, but can't run.

A run represents a speed of about 14 miles per hour for an unencumbered human.

Use Special Ability

Using a special ability is usually a standard action, but some may be full-round actions, as defined by the ability.

Withdraw

Withdrawing from melee combat is a full-round action. When you withdraw, you can move up to double your speed. The square you start out in is not considered threatened by any opponent you can see, and therefore visible enemies do not get attacks of opportunity against you when you move from that square. (Invisible enemies still get attacks of opportunity against you, and you can't withdraw from combat if you're blinded.) You can't take a 2-meter step during the same round in which you withdraw.

If, during the process of withdrawing, you move out of a threatened square (other than the one you started in), enemies get attacks of opportunity as normal. You may not withdraw using a form of movement for which you don't have a listed speed. Note that despite the name of this action, you don't actually have to leave combat entirely.

Restricted Withdraw: If you are limited to taking only a standard action each round you can withdraw as a standard action. In this case, you may move up to your speed (rather than up to double your speed).

Move 2 meters through Difficult Terrain

In some situations, your movement may be so hampered that you don't have sufficient speed even to move 5 feet (a single square). In such a case, you may spend a full-round action to move 2 meters (1 square) in any direction, even diagonally.

Even though this looks like a 2-meter step, it's not, and thus it provokes attacks of opportunity normally.

Free Actions

Free actions don't take any time at all, though there may be limits to the number of free actions you can perform in a turn. Free actions rarely incur attacks of opportunity. Some common free actions are described below.

Drop an Item

Dropping an item in your space or an adjacent square is a free action.

Drop Prone

Dropping to a prone position in your space is a free action.

Speak

In general, speaking is a free action that you can perform even when it isn't your turn. Speaking more than few sentences is generally beyond the limit of a free action.

Miscellaneous Actions

Other allowable actions not covered above.

Take 2-Meter Step

You can move 2 meters in any round when you don't perform any other kind of movement. Taking this 2-meter step never provokes an attack of opportunity. You can't take more than one 2-meter step in a round, and you can't take a 2-meter step in the same round when you move any distance.

You can take a 2-meter step before, during, or after your other actions in the round.

You can only take a 2-meter step if your movement isn't hampered by difficult terrain or darkness. Any creature with a speed of 2 meters or less can't take a 2-meter step, since moving even 2 meters requires a move action for such a slow creature.

You may not take a 2-meter step using a form of movement for which you do not have a listed speed.

Use Feat, Skill or Talent

Certain feats let you take special actions in combat. Other feats do not require actions themselves, but they give you a bonus when attempting something you can already do. Some feats are not meant to be used within the framework of combat. The individual feat descriptions tell you what you need to know about them.

Most skill or talent uses in combat are attack actions, but some might be move actions, full-round actions, free actions, or something else entirely. The individual skill descriptions tell you what sorts of actions are required to perform skills.

Attacks of Opportunity

The melee combat rules assume that combatants are actively avoiding attacks. A player doesn't have to declare anything special for his or her character to be on the defensive. Sometimes, however, a combatant in a melee lets his or her guard down, and doesn't maintain a defensive posture as usual. In this case, combatants near him or her can take advantage of this lapse in defense to attack for free. These attacks are called attacks of opportunity.

Weapon Type

A character can use a melee weapon to make attacks of opportunity whenever the conditions for such an attack are met (see Provoking an Attack of Opportunity, below). In addition, a character can make attacks of opportunity with unarmed attacks if the character's unarmed attacks count as armed (see "Armed" Unarmed Attacks).

Threatened Squares

A character threatens the squares into which he or she can make a melee attack, even when it is not the character's action. Generally, that's all squares adjacent to the character's position. An enemy that takes certain actions while in a threatened square provokes an attack of opportunity from the character. A character can only make attacks of opportunity with melee weapons, never with ranged weapons.

Provoking an Attack of Opportunity

Two actions can provoke attacks of opportunity: moving out of a threatened square, and performing an action within a threatened square that distracts from defending and lets the character's guard down.

Moving out of a Threatened Square: When a character moves out of a threatened square, that character generally provokes an attack of opportunity. There are two important exceptions, however. A character doesn't provoke an attack of opportunity if all he or she moves is a 5-foot step, or if the character withdraws. If the character doesn't start in a threatened square, but moves into one, the character has to stop there, or else he or she provokes an attack of opportunity as he or she leaves that square.

Performing an Action that Distracts the Character: Some actions, when performed in a threatened square, provoke attacks of opportunity because they make a character divert his or her attention from the fight

at hand. Using a ranged weapon, in particular, provokes attacks of opportunity. **Table: Actions in Combat** notes many additional actions that provoke attacks of opportunity.

Making an Attack of Opportunity

An attack of opportunity is a single melee attack, and a character can only make one per round. A character does not have to make an attack of opportunity if he or she doesn't want to.

An experienced character gets additional regular melee attacks (by using the full attack action), but at a lower attack bonus. A character makes his or her attack of opportunity, however, at his or her normal attack bonus—even if the character has already attacked in this round.

INJURY & DEATH

Your vitality and wound points measure how hard you are to hurt and kill. The damage from each successful attack and each fight accumulates, dropping your vitality or wound point totals until you run out of points or even drop into the negative range. Then you're in trouble. Luckily, you also have a number of ways to regain vitality points and wound points. If you have a few hours (or days) to rest, you can recover lost vitality (or wound) points on your own. Technology provides faster ways to restore lost vitality points and wound points.

What Vitality Points Represent

Vitality points represent your character's ability to avoid the nastiest effects of being hit in combat, turning a potentially lethal blow into a glancing blow as you roll with the attack. Losing vitality points from a lasgun shot doesn't mean the beam hits you, but rather that you just barely avoided taking significant damage from it. As you lose vitality points, you become tired and less able to roll with potentially deadly attacks. A high-level character has a much greater pool of vitality points, and so he or she is much better able to avoid deadly damage.

What Wound Points Represent

Wound points represent your character's capacity to withstand physical trauma. Losing wound points from a lasgun attack means the laser beam hit you squarely, dealing deadly damage.

Effects of Damage

For heroic characters, damage first reduces vitality points. You only take wound damage after all your vitality points have been exhausted—or if you take a critical hit.

0 Vitality Points

At 0 vitality points, you can no longer avoid taking physical damage. Any additional damage you receive reduces your wound points.

Fatigued (Lost Wound Points)

If you take wound damage, you become fatigued. A fatigued character cannot run or charge and takes a -2 penalty to Strength and Dexterity until his wounds are healed.

In addition, in a round in which you take wound damage, you must make a Fortitude saving throw. The DC for this save is 5 + the number of wound points you lost in the round. If the save fails, you become knocked out.

For example, Malek gets hit with a Harkonnen lasgun in the fourth round of combat. The damage wipes out the last of his vitality points with 2 points of damage left over. Those points of damage reduce Malek's wound points by 2. Now Malek is fatigued and he has to make a Fortitude save. The DC is 7 (5 + 2 = 7). He rolls a d20 and gets a result of 12, so the physical damage doesn't knock him out... this time.

Disabled (0 Wound Points)

When your current hit points drop to exactly 0, you're disabled.

You can only take a single move or standard action each turn (but not both, nor can you take full-round actions). You can take move actions without further injuring yourself, but if you perform any standard action (or any other strenuous action) you take 1 point of damage after the completing the act. Unless your activity increased your hit points,

you are now at -1 hit points, and you're dying.

Healing that raises your hit points above 0 makes you fully functional again, just as if you'd never been reduced to 0 or fewer hit points.

You can also become disabled when recovering from dying. In this case, it's a step toward recovery, and you can have fewer than 0 hit points (see **Stable Characters and Recovery**, below).

Dying (-1 to -9 Wound Points)

When your current hit points drop to exactly 0, you're disabled.

You can only take a single move or standard action each turn (but not both, nor can you take full-round actions). You can take move actions without further injuring yourself, but if you perform any standard action (or any other strenuous action) you take 1 point of damage after the completing the act. Unless your activity increased your hit points, you are now at -1 hit points, and you're dying.

Healing that raises your hit points above 0 makes you fully functional again, just as if you'd never been reduced to 0 or fewer hit points.

You can also become disabled when recovering from dying. In this case, it's a step toward recovery, and you can have fewer than 0 hit points (see **Stable Characters and Recovery**, below).

Dead (-10 Wound Points)

When your current hit points drop to exactly 0, you're disabled.

You can only take a single move or standard action each turn (but not both, nor can you take full-round actions). You can take move actions without further injuring yourself, but if you perform any standard action (or any other strenuous action) you take 1 point of damage after the completing the act. Unless your activity increased your hit points, you are now at -1 hit points, and you're dying.

Healing that raises your hit points above 0 makes you fully functional again, just as if you'd never been reduced to 0 or fewer hit points.

You can also become disabled when recovering from dying. In this case, it's a step toward recovery, and you can have fewer than 0 hit points (see **Stable Characters and Recovery**, below).

Damage Reduction

Armor provides damage reduction. A character wearing armor or a Holtzman shield reduces the number of wound points lost to wound damage by the amount of the armor or shield's damage reduction. Damage reduction does not apply to vitality points.

Damaging Helpless Defenders

Even if you have lots of vitality points, a lasgun in the face is still a lasgun in the face. When a character can't avoid damage or deflect blows—when he's really helpless—he's in trouble.

Stable Characters & Recovery

A dying character (one with -1 to -9 wound points) is unconscious and loses 1 wound point every round until he becomes stable or dies.

Recovering with Help: Each round, a dying character makes a Fortitude saving throw (DC 10). If the save fails, the character loses 1 wound point and must make another save in the next round.

If the save succeeds, the character becomes stable. A stable character stops losing wound points each round and remains unconscious.

If no one tends to the stable character, he now makes a Fortitude save every hour. If the save succeeds, the stable character regains consciousness. (If a dying character is stabilized and conscious, treat him as though he were disabled as far as actions and movement are concerned.) Each time the character fails the hourly save, he loses 1 wound point.

An unaided stable, conscious character who has negative wound points or who is disabled has a 10% chance to start recovering wound points naturally that day. If the roll is greater than 10%, the character loses 1 wound point.

Once an unaided character starts recovering wound points naturally, he is no longer in danger of losing additional wound points (even if his current wound point total is still negative).

Recovering without Help: A severely wounded character left alone usually dies. A dying character can be stabilized by the use of a

medical kit and the Treat Injury skill (DC 15). He also has a small chance, however, of recovering on his own.

One hour after a tended, dying character becomes stable, roll d%. He has a 10% chance of regaining consciousness, at which point treat him as though he were disabled. If he remains unconscious, he has the same chance to regain consciousness every hour. Even while unconscious, he recovers wound points naturally, and he can return to normal activity when his wound points rise to 1 or higher.

Healing

After taking damage, you can recover vitality and wound points through natural healing (over the course of hours or days) or by using medical equipment (the rate varies). In any case, you can't regain vitality points or wound points past your full normal totals.

Natural Healing

You recover 1 vitality point per character level per hour of rest, 1 wound point per day of rest, and 1 ability core per day of rest. For example, a 5th-level armsman recovers 5 vitality points per hour of rest and 1 wound point per day of rest. You may engage in light, nonstrenuous travel or activity while healing naturally, but any combat prevents you from healing during that hour (or day).

Any significant interruption during your rest prevents you from healing that night. If you undergo complete bed rest for an entire day and night, you recover twice your character level in vitality points.

Healing Ability Damage: Ability damage is temporary, just as vitality point damage is. Ability damage returns at the rate of 1 point per night of rest (8 hours) for each affected ability score. Complete bed rest restores 2 points per day (24 hours) for each affected ability score.

Higher-level characters recover lost vitality points faster because they're tougher and also because a given number of lost vitality points represents less of a loss for a higher-level character. A 5th-level armsman who has lost 10 vitality points isn't seriously hampered, but a 1st-level armsman who has lost 10 vitality points is.

Assisted Healing

A trained healer can double the rate at which a person recovers lost wound points and ability score points. Using the long-term care option of the Treat Injury skill, a healer can increase the rate of recovery to 2 wound points or ability score points per day.

Equipment Healing

Certain items can restore lost vitality or wound points. A medical kit helps a character with the Treat Injury skill to stabilize a dying character or restore a number of vitality points. Medpacs can restore a number of wound points. The Surgery feat, combined with the Treat Injury skill, allows a character to restore a greater number of lost wound points.

Healing Limits

You can never get back more vitality points or wound points than you lost.

MOVEMENT, POSITION, & DISTANCE

Miniatures are on the 30mm scale—a miniature figure of a 2-meter-tall human is approximately 30mm tall. A square on the battle grid is 1 inch across, representing a 2-meter-by-2-meter area.

When using a grid to represent character's movement, the standard scale equates 1 inch (or a 1 inch square) to 5 feet in the game world.

Table 7-3: Standard Scale

Standard Scale

One inch (or one square) = 2 meters

"Next to" or "adjacent" = 1 inch (2 meters) away (or in adjacent square)

30mm figure = A human-size creature

A human-size creature occupies an area 1 inch (2 meters) across (or 1 square)

One round = 6 seconds

Tactical Movement

Where can a character move, how long it takes to get there, and

whether he or she is vulnerable to attacks of opportunity while moving are key questions in combat.

How Far Can a Character Move?

Humans normally move 10 meters, although armor can slow a character down. Some creatures move faster or slower. A character's speed when unarmored is sometimes called base speed.

Encumbrance: A character encumbered by carrying a large amount of gear or a fallen comrade may move slower than normal.

Movement in Combat: Generally, a character can move his or her speed as a move action. If a character uses his or her attack action as a move action, the character can move again (for a total movement of up to twice the character's normal speed). If the character spends the entire round to run all out, he or she can move up to four times his or her normal speed. If a character does something that requires a full round, he or she can only take a 2-meter step.

Movement in Darkness: If a character moves when he or she can't see, such as in total darkness, his or her speed is limited to one-half normal. The Blind-Fight feat reduces this penalty.

Table 7-4: Tactical Speed

Size	No/Light Armor	Medium Armor	Heavy Armor
Medium-size	10 meters	8 meters	6 meters
Small	6 meters	4 meters	2 meters

Moving Through A Square

Sometimes a character can pass through an area occupied by another character or creature.

Friend: You can move through a square occupied by a friendly character, unless you are charging. When you move through a square occupied by a friendly character, that character doesn't provide you with cover.

Opponent: You can't move through a square occupied by an opponent, unless the opponent is helpless. You can move through a square occupied by a helpless opponent without penalty. (Some creatures, particularly very large ones, may present an obstacle even when helpless. In such cases, each square you move through counts as 2 squares.)

Ending Your Movement: You can't end your movement in the same square as another creature unless it is helpless.

Overrun: During your movement or as part of a charge, you can attempt to move through a square occupied by an opponent.

Tumbling: A trained character can attempt to tumble through a square occupied by an opponent (see the Tumble skill).

Very Small Creature: A Fine, Diminutive, or Tiny creature can move into or through an occupied square. The creature provokes attacks of opportunity when doing so.

Square Occupied by Creature Three Sizes Larger or Smaller:

Any creature can move through a square occupied by a creature three size categories larger than it is.

A big creature can move through a square occupied by a creature three size categories smaller than it is.

Designated Exceptions: Some creatures break the above rules. A creature that completely fills the squares it occupies cannot be moved past, even with the Tumble skill or similar special abilities.

Flanking

If you are making a melee attack against an opponent and an ally directly opposite you is threatening the same opponent, you and your ally flank the opponent. You gain a +2 flanking bonus on your attack rolls. The ally must be on the other side of the opponent so that the opponent is directly between you and your ally.

You don't gain a flanking bonus when making a ranged attack.

Combined Fire

If a group of characters make a ranged attack at a single target, they can combine fire to improve the chance of scoring a single hit. For each character who contributes to the effort, the primary shooter gains a +1 synergy bonus on his attacks (to a maximum synergy bonus of +5). The contributing characters essentially give up any chance of

hitting the target to increase the primary shooter's bonus. Combining fire is a full-round action for both the contributing and primary shooters.

Example: A squad of twelve Sardaukar troopers fires at a fleeing Fremmen (Defense 18). The GM picks two of the Sardaukar to be primary shooters; each one is assisted by five other troopers. Each primary shooter gains a +5 bonus on their attacks.

Big & Little Creatures in Combat

Creatures smaller than Small or larger than Medium have special rules relating to position.

Tiny, Diminutive, and Fine Creatures: Very small creatures take up less than 1 square of space. This means that more than one such creature can fit into a single square. A Tiny creature typically occupies a space only 2-1/2 feet across, so four can fit into a single square. Twenty-five Diminutive creatures or 100 Fine creatures can fit into a single square. Creatures that take up less than 1 square of space typically have a natural reach of 0 feet, meaning they can't reach into adjacent squares. They must enter an opponent's square to attack in melee. This provokes an attack of opportunity from the opponent. You can attack into your own square if you need to, so you can attack such creatures normally. Since they have no natural reach, they do not threaten the squares around them. You can move past them without provoking attacks of opportunity. They also can't flank an enemy.

Large, Huge, Gargantuan, and Colossal Creatures: Very large creatures take up more than 1 square. Creatures that take up more than 1 square typically have a natural reach of 2 meters or more, meaning that they can reach targets even if they aren't in adjacent squares.

Unlike when someone uses a reach weapon, a creature with greater than normal natural reach (more than 2 meters) still threatens squares adjacent to it. A creature with greater than normal natural reach usually gets an attack of opportunity against you if you approach it, because you must enter and move within the range of its reach before you can attack it. (This attack of opportunity is not provoked if you take a 2-meter step.)

Large or larger creatures using reach weapons can strike up to double their natural reach but can't strike at their natural reach or less.

Character Condition Summary

A number of adverse conditions can affect the way a character operates, as defined here. If more than one condition affects a character, apply both if possible. If not possible, apply only the most severe condition.

Ability Damaged: The character has lost 1 or more ability score points. The loss is temporary, and these points return at a rate of 1 per evening of rest. This differs from "effective" ability loss, which is an effect that goes away when the condition causing it goes away.

Ability Drained: The character has lost 1 or more ability score points. The loss is permanent.

Blinded: The hero can't see at all, and thus everything has total concealment to him or her. The character has a 50% chance to miss in combat. Furthermore, the blinded character has an effective Dexterity of 3, along with a -4 penalty on the use of Strength-based and Dexterity-based skills.

This -4 penalty also applies to Search checks and any other skill checks for which the GM deems sight to be important. The character can't make Spot checks or perform any other activity (such as reading) that requires vision. Heroes who are blind long-term (from birth or early in life) grow accustomed to these drawbacks and can overcome some of them (at the GM's discretion).

Cowering: The hero is frozen in fear, loses his or her Dexterity bonus, and can take no actions. In addition, the character takes a -2 penalty to his or her Defense. The condition typically lasts 10 rounds.

Dazed: Unable to act, a dazed character can take no actions, but still gets the benefit of his or her normal Defense. This condition typically lasts 1 round.

Dead: A character dies when his or her hit points drop to -10 or lower, or when his or her Constitution drops to 0.

Deafened: The hero can't hear and takes a -4 penalty on initiative

checks. The character can't make Listen checks. Heroes who are deafened long-term (from birth or early in life) grow accustomed to these drawbacks and can overcome some of them (at the GM's discretion).

Disabled: The character has 0 hit points. The character can take only a single move action or attack action, and takes 1 point of damage after any action.

Dying: The character is near death and unconscious, with -1 to -9 wound points. The character can take no actions, and each round a dying character loses 1 hit point until he or she dies or becomes stable.

Entangled: An entangled character takes a -2 penalty on attack rolls in addition to a -4 penalty to Dexterity. If the entangling bonds are anchored to an immobile object, the entangled hero can't move. Otherwise, the character can move at half speed, but can't run or charge.

Exhausted: Heroes who are exhausted move at half speed and cannot run or charge. Furthermore, they take a -6 penalty to Strength and Dexterity. After 1 hour of complete, uninterrupted rest, an exhausted character becomes fatigued.

Fatigued: Characters who are fatigued can't run or charge and take a penalty of -2 to Strength and Dexterity. After 8 hours of complete, uninterrupted rest, a fatigued character is no longer fatigued.

Flat-Footed: A character who has not yet acted during a combat is flat-footed, not reacting normally to the situation. A flat-footed character loses his or her Dexterity bonus to Defense.

Grappled: When grappled, a hero can't undertake any action other than attacking with his or her bare hands, attacking with a light weapon, or attempting to break free from his or her opponent. The character loses his or her Dexterity bonus to Defense, except on attacks from characters with whom he or she is grappling.

Helpless: Paralyzed, sleeping, or unconscious characters are helpless. A helpless character has an effective Defense of 5 + size modifier. An attacker can attempt a coup de grace against a helpless character.

Nauseated: Characters who are nauseated are unable to attack or do anything else requiring attention or concentration. The only action such a character can take is a single move action per turn.

Panicked: A panicked character flees as fast as possible and cowers (see Cowering, above) if unable to get away. The character defends normally but cannot attack.

Paralyzed: Heroes who are paralyzed fall to the ground, unable to move (they have an effective, but not actual, Dexterity and Strength of 0). They are helpless.

Pinned: A pinned character is held immobile (but not helpless) in a grapple. The character takes a -4 penalty to Defense against melee attacks and loses his or her Dexterity bonus to Defense.

Prone: An attacker who is prone (lying on the ground) takes a -4 penalty on melee attack rolls and can't use bows or thrown ranged weapons. The character gains a +4 bonus to Defense against ranged attacks, but takes a -4 penalty to Defense against melee attacks.

Shaken: A shaken character takes a -2 penalty on attack rolls, saving throws, and skill checks.

Stable: A stable character is no longer dying, but is still unconscious.

Stunned: A character who becomes stunned loses his or her Dexterity bonus, drops what he or she is holding, and can take no attack or move actions. In addition, the character takes a -2 penalty to Defense. The condition typically lasts 1 round.

Unconscious: An unconscious character is unable to defend him or herself. The character is helpless and typically falls prone.

Terrain & Obstacles

Difficult Terrain: Difficult terrain hampers movement. Each square of difficult terrain counts as 2 squares of movement. (Each diagonal move into a difficult terrain square counts as 3 squares.) You can't run or charge across difficult terrain.

If you occupy squares with different kinds of terrain, you can move only as fast as the most difficult terrain you occupy will allow.

Flying and incorporeal creatures are not hampered by difficult terrain.

Obstacles: Like difficult terrain, obstacles can hamper movement. If an obstacle hampers movement but doesn't completely block it each

obstructed square or obstacle between squares counts as 2 squares of movement. You must pay this cost to cross the barrier, in addition to the cost to move into the square on the other side. If you don't have sufficient movement to cross the barrier and move into the square on the other side, you can't cross the barrier. Some obstacles may also require a skill check to cross.

On the other hand, some obstacles block movement entirely. A character can't move through a blocking obstacle.

Flying and incorporeal creatures can avoid most obstacles.

Squeezing: In some cases, you may have to squeeze into or through an area that isn't as wide as the space you take up. You can squeeze through or into a space that is at least half as wide as your normal space. Each move into or through a narrow space counts as if it were 2 squares, and while squeezed in a narrow space you take a -4 penalty on attack rolls and a -4 penalty to AC.

When a Large creature (which normally takes up four squares) squeezes into a space that's one square wide, the creature's miniature figure occupies two squares, centered on the line between the two squares. For a bigger creature, center the creature likewise in the area it squeezes into.

A creature can squeeze past an opponent while moving but it can't end its movement in an occupied square.

To squeeze through or into a space less than half your space's width, you must use the Escape Artist skill. You can't attack while using Escape Artist to squeeze through or into a narrow space, you take a -4 penalty to AC, and you lose any Dexterity bonus to AC.

Special Movement Rules

These rules cover special movement situations.

Accidentally Ending Movement in an Illegal Space: Sometimes a character ends its movement while moving through a space where it's not allowed to stop. When that happens, put your miniature in the last legal position you occupied, or the closest legal position, if there's a legal position that's closer.

Double Movement Cost: When your movement is hampered in some way, your movement usually costs double. For example, each square of movement through difficult terrain counts as 2 squares, and each diagonal move through such terrain counts as 3 squares (just as two diagonal moves normally do).

If movement cost is doubled twice, then each square counts as 4 squares (or as 6 squares if moving diagonally). If movement cost is doubled three times, then each square counts as 8 squares (12 if diagonal) and so on. This is an exception to the general rule that two doublings are equivalent to a tripling.

Minimum Movement: Despite penalties to movement, you can take a full-round action to move 5 feet (1 square) in any direction, even diagonally. (This rule doesn't allow you to move through impassable terrain or to move when all movement is prohibited.) Such movement provokes attacks of opportunity as normal (despite the distance covered, this move isn't a 2-meter step).

COMBAT MODIFIERS

This section covers offensive and defensive modifiers provided by position.

Favorable and Unfavorable Conditions

Generally speaking, any situational modifier created by the attacker's position or tactics applies to the attack roll, while any situational modifier created by the defender's position, state, or tactics applies to the defender's Defense. The GM judges what bonuses and penalties apply, using Table: Defense Modifiers and Table: Attack Roll Modifiers as guides.

Cover

To determine whether your target has cover from your ranged attack, choose a corner of your square. If any line from this corner to any corner of the target's square passes through a square or border that blocks line of effect or provides cover, or through a square occupied by a creature, the target has cover (+4 to Defense).

When making a melee attack against an adjacent target, your target has cover if any line from your square to the target's square goes through a wall (including a low wall). When making a melee attack against a target that isn't adjacent to you (such as with a reach weapon), use the rules for determining cover from ranged attacks.

Low Obstacles and Cover: A low obstacle (such as a wall no higher than half your height) provides cover, but only to creatures within 30 feet (6 squares) of it. The attacker can ignore the cover if he's closer to the obstacle than his target.

Cover and Attacks of Opportunity: You can't execute an attack of opportunity against an opponent with cover relative to you.

Cover and Reflex Saves: Cover grants you a +2 bonus on Reflex saves against attacks that originate or burst out from a point on the other side of the cover from you. Note that spread effects can extend around corners and thus negate this cover bonus.

Cover and Hide Checks: You can use cover to make a Hide check. Without cover, you usually need concealment (see below) to make a Hide check.

Soft Cover: Creatures, even your enemies, can provide you with cover against melee attacks, giving you a +4 bonus to Defense. However, such soft cover provides no bonus on Reflex saves, nor does soft cover allow you to make a Hide check.

Big Creatures and Cover: Any creature with a space larger than 5 feet (1 square) determines cover against melee attacks slightly differently than smaller creatures do. Such a creature can choose any square that it occupies to determine if an opponent has cover against its melee attacks. Similarly, when making a melee attack against such a creature, you can pick any of the squares it occupies to determine if it has cover against you.

Total Cover: If you don't have line of effect to your target he is considered to have total cover from you. You can't make an attack against a target that has total cover.

Varying Degrees of Cover: In some cases, cover may provide a greater bonus to Defense and Reflex saves. In such situations the normal cover bonuses to Defense and Reflex saves can be doubled (to +8 and +4, respectively). A creature with this improved cover effectively gains improved evasion against any attack to which the Reflex save bonus applies. Furthermore, improved cover provides a +10 bonus on Hide checks.

Table 7-5: Defense Modifiers

Circumstance	Melee	Ranged
Defender sitting or kneeling	-2	+2 ¹
Defender prone	-4	+4 ¹
Defender stunned or cowering	-2 ²	-2 ²
Defender climbing	-2 ²	-2 ²
Defender flat-footed	+0 ²	+0 ²
Defender running	+0 ²	+2 ²
Defender grappling (attacker not)	+0 ²	+0 ³
Defender pinned	-4 ⁴	+0 ⁴
Defender helpless (such as paralyzed, sleeping, or bound)	+0 ²	+0 ²
Defender has cover	— See Cover —	
Defender concealed or invisible	— See Concealment —	

¹ May instead improve bonus to Defense granted by cover. See Cover, below.

² The defender loses any Dexterity bonus to Defense.

³ Roll randomly to see which grappling combatant the character strikes. That defender loses any Dexterity bonus to Defense.

⁴ Treat the defender's Dexterity as 0 (-5 modifier).

Table 7-6: Attack Roll Modifiers

Circumstance	Melee	Ranged
Attacker flanking defender ¹	+2	—
Attacker on higher ground	+1	+0
Attacker prone	-4	-2
Attacker invisible	+2 ³	+2 ³

¹ A character flanks a defender when he or she has an ally on the opposite side of the defender threatening the defender.

² Some ranged weapons can't be used while the attacker is prone.

³ The defender loses any Dexterity bonus to Defense.

Degree of Cover

Cover is assessed in subjective measurements of how much protection it offers. The GM determines the value of cover. This measure is not a

strict mathematical calculation, because a character gains more value from covering the parts of his or her body that are more likely to be struck. If the bottom half of a character's body is covered, that only gives one-quarter cover, because most vital areas are still fully exposed. If one side or the other of a character's body is covered, the character gets one-half cover.

Cover Defense Bonus

Table: Cover gives the Defense bonuses for different degrees of cover. Add the relevant number to the character's Defense. This cover bonus overlaps (does not stack) with certain other bonuses.

Cover Reflex Save Bonus

Table: Cover gives the Reflex save bonuses for different degrees of cover. Add this bonus to Reflex saves against attacks that affect an area. This bonus only applies to attacks that originate or burst out from a point on the other side of the cover.

Striking the Cover Instead of a Missed Target

If it ever becomes important to know whether the cover was actually struck by an incoming attack that misses the intended target, the GM should determine if the attack roll would have hit the protected target without the cover. If the attack roll falls within a range low enough to miss the target with cover but high enough to strike the target if there had been no cover, the object used for cover was struck. This can be particularly important to know in cases when a character uses another character as cover. In such a case, if the cover is struck and the attack roll exceeds the Defense of the covering character, the covering character takes the damage intended for the target.

If the covering character has a Dexterity bonus to Defense or a dodge bonus, and this bonus keeps the covering character from being hit, then the original target is hit instead. The covering character has dodged out of the way and didn't provide cover after all. A covering character can choose not to apply his or her Dexterity bonus to Defense and/or his or her dodge bonus, if the character so desires.

Table 7-7: Cover

Degree of Cover (Example)	Cover Bonus to Defense	Reflex Saves
One-quarter (standing behind a 3-ft. high wall)	+2	+1
One-half (fighting from around a corner or a tree, standing at an open window; behind a creature of same size)	+4	+2
Three-quarters (peering around a corner or a big tree)	+7	+3
Nine-tenths (standing at an arrow slit; behind a door that's slightly ajar)	+10	+4 ¹
Total (on the other side of a solid wall)	—	—

¹ Half damage if save is failed; no damage if successful.

Concealment

To determine whether your target has concealment from your ranged attack, choose a corner of your square. If any line from this corner to any corner of the target's square passes through a square or border that provides concealment, the target has concealment.

Table 7-8: Concealment

Concealment (Example)	Miss Chance
One-quarter (light fog; light foliage)	10%
One-half (shadows; dense fog at 2m)	20%
Three-quarters (dense foliage)	30%
Nine-tenths (near total darkness)	40%
Total (attacker blind; total darkness; smoke grenade; dense fog at 5m)	50% and must guess target's location

Degree of Concealment

Concealment is subjectively measured as to how well concealed the

defender is. Examples of what might qualify as concealment of various degrees are given in **Table: Concealment**. Concealment always depends on the point of view of the attacker.

When making a melee attack against an adjacent target, your target has concealment if his space is entirely within an effect that grants concealment. When making a melee attack against a target that isn't adjacent to you use the rules for determining concealment from ranged attacks.

In addition, some magical effects provide concealment against all attacks, regardless of whether any intervening concealment exists.

Concealment Miss Chance: Concealment gives the subject of a successful attack a 20% chance that the attacker missed because of the concealment. If the attacker hits, the defender must make a miss chance percentile roll to avoid being struck. Multiple concealment conditions do not stack.

Concealment and Hide Checks: You can use concealment to make a Hide check. Without concealment, you usually need cover to make a Hide check.

Total Concealment: If you have line of effect to a target but not line of sight he is considered to have total concealment from you. You can't attack an opponent that has total concealment, though you can attack into a square that you think he occupies. A successful attack into a square occupied by an enemy with total concealment has a 50% miss chance (instead of the normal 20% miss chance for an opponent with concealment).

You can't execute an attack of opportunity against an opponent with total concealment, even if you know what square or squares the opponent occupies.

Ignoring Concealment: Concealment isn't always effective. A shadowy area or darkness doesn't provide any concealment against an opponent with darkvision. Characters with low-light vision can see clearly for a greater distance with the same light source than other characters. Although invisibility provides total concealment, sighted opponents may still make Spot checks to notice the location of an invisible character. An invisible character gains a +20 bonus on Hide checks if moving, or a +40 bonus on Hide checks when not moving (even though opponents can't see you, they might be able to figure out where you are from other visual clues).

Varying Degrees of Concealment: Certain situations may provide more or less than typical concealment, and modify the miss chance accordingly.

Flanking

When making a melee attack, you get a +2 flanking bonus if your opponent is threatened by a character or creature friendly to you on the opponent's opposite border or opposite corner.

When in doubt about whether two friendly characters flank an opponent in the middle, trace an imaginary line between the two friendly characters' centers. If the line passes through opposite borders of the opponent's space (including corners of those borders), then the opponent is flanked.

Exception: If a flanker takes up more than 1 square, it gets the flanking bonus if any square it occupies counts for flanking.

Only a creature or character that threatens the defender can help an attacker get a flanking bonus.

Creatures with a reach of 0 feet can't flank an opponent.

Helpless Defenders

A helpless opponent is someone who is bound, sleeping, paralyzed, unconscious, or otherwise at your mercy.

Regular Attack: A helpless character takes a -4 penalty to AC against melee attacks, but no penalty to AC against ranged attacks.

A helpless defender can't use any Dexterity bonus to AC. In fact, his Dexterity score is treated as if it were 0 and his Dexterity modifier to AC as if it were -5 (and a rogue can sneak attack him).

Coup de Grace: As a full-round action, you can use a melee weapon to deliver a coup de grace to a helpless opponent. You can also use a bow or crossbow, provided you are adjacent to the target.

You automatically hit and score a critical hit. If the defender survives the damage, he must make a Fortitude save (DC 10 + damage dealt)

or die. A rogue also gets her extra sneak attack damage against a helpless opponent when delivering a coup de grace.

Delivering a coup de grace provokes attacks of opportunity from threatening opponents.

You can't deliver a coup de grace against a creature that is immune to critical hits. You can deliver a coup de grace against a creature with total concealment, but doing this requires two consecutive full-round actions (one to "find" the creature once you've determined what square it's in, and one to deliver the coup de grace).

Regular Attack

A helpless defender has an effective Defense of 5 + his or her size modifier. If a character is attacking with a ranged weapon and is not adjacent to the target, the character can use a full-round action to make the attack, and gain a +5 bonus on the attack roll. If the character is attacking with a melee weapon, or with a ranged weapon from an adjacent square, the character can use a full-round action to deliver a coup de grace.

Coup de Grace

As a full-round action, a character can use a melee weapon to deliver a *coup de grace* to a helpless foe. A character can also use a ranged weapon, provided the character is adjacent to the target. The character automatically hits and scores a critical hit. If the defender survives the damage, he or she still must make a Fortitude save (DC 10 + damage dealt) or die.

Delivering a coup de grace provokes attacks of opportunity from threatening foes because it involves focused concentration and methodical action.

A character can't deliver a coup de grace against a creature that is immune to critical hits.

Knockout Blow

As a full-round action, a character can make an unarmed attack or use a melee weapon that deals nonlethal damage to deliver a knockout blow to a helpless foe. A character can also use a melee weapon that deals lethal damage, but the character takes a -4 penalty on any attempt to deal nonlethal damage with the weapon. The target has an effective Defense of 5 + his or her size modifier. If the character hits, he or she automatically scores a critical hit (see Nonlethal Damage).

Delivering a knockout blow provokes attacks of opportunity from threatening foes because it involves focused concentration and methodical action.

A character can't deliver a knockout blow against a creature that is immune to critical hits.

Maiming

As a full-round action, a character can use a melee weapon to deliver a maiming blow to a helpless foe. A character can also use a ranged weapon, provided the character is adjacent to the target. The character automatically hits and scores a critical hit. If the defender survives the damage, he or she still must make a Fortitude save (DC 10 + damage dealt) or die.

Delivering a maiming blow provokes attacks of opportunity from threatening foes because it involves focused concentration and methodical action. A character can't deliver a maiming blow against a creature that is immune to critical hits.

Two-Weapon Fighting

If you wield a second weapon in your off hand, you can get one extra attack per round with that weapon. You suffer a -6 penalty with your regular attack or attacks with your primary hand and a -10 penalty to the attack with your off hand when you fight this way. You can reduce these penalties in two ways:

- If your off-hand weapon is light, the penalties are reduced by 2 each. (An unarmed strike is always considered light.)
- The Two-Weapon Fighting feat lessens the primary hand penalty by 2, and the off-hand penalty by 6.

Table: Two-Weapon Fighting Penalties summarizes the interaction of all these factors

Double Weapons: You can use a double weapon to make an extra attack with the off-hand end of the weapon as if you were fighting with two weapons. The penalties apply as if the off-hand end of the weapon were a light weapon.

Table 7-9: Two-Weapon Penalties

Circumstances	Primary Hand	Off Hand
Normal penalties	-6	-10
Off-hand weapon is light (rapier)	-4	-8
Two-Weapon Fighting feat	-4	-4
Off-hand weapon is light and Two-Weapon Fighting feat	-2	-2

Thrown Weapons: The same rules apply when you throw a weapon from each hand. Treat a dart or shuriken as a light weapon when used in this manner, and treat a bolas, javelin, net, or sling as a one-handed weapon.

Special Initiative Actions

Usually a character acts as soon as he or she can in combat, but sometimes a character wants to act later, at a better time, or in response to the actions of someone else.

Delay

By choosing to delay, the character takes no action and then acts normally at whatever point in the initiative count the character decides to act. When a character delays, he or she voluntarily reduces his or her own initiative result for the rest of the combat. When the character's new, lower initiative count comes up later in the same round, the character can act normally. The character can specify this new initiative result or just wait until some time later in the round and act then, thus fixing the character's new initiative count at that point.

A character cannot interrupt anyone's action with a delayed action (as a character can with a readied action; see below).

Delaying Limits

The longest a character can delay before taking an action is until after everyone else has acted in the round. At that point, the delaying character must act or else forfeit any action in that round.

If multiple characters are delaying, the one with the highest initiative modifier (or highest Dexterity, in case of a tie) has the advantage. If two or more delaying characters both want to act on the same initiative count, the one with the highest initiative modifier gets to go first. If two or more delaying characters are trying to go after one another, the one with the highest initiative modifier gets to go last; the others must go first or lose their action for the round.

Ready

The ready action lets a character prepare to take an action later, to interrupt another character. Essentially, the character splits his or her action, taking the move action on the character's initiative count and the attack action at a later point. On the character's turn, he or she prepares to take an action later, if a specific trigger is met. Then, later in the round, if the readied action is triggered, the character takes it, acting before the triggering action.

Readying does not provoke an attack of opportunity. (The character's move action, and the attack action he or she readies, may both provoke attacks of opportunity normally.)

Readying an Action

A character can ready an attack action or a move action. To do so, the character specifies the action he or she will take and the conditions under which the character will take it. Then, any time before the character's next action, the character may take the readied attack action in response to those conditions. The readied action occurs just before the event that triggers it. If the trigger is part of another character's actions, the readied action interrupts the other character. The other character continues his or her actions once the readied action is completed.

The character's initiative count changes. For the rest of the encounter, it is the count on which the character took the readied

action, and the character acts immediately ahead of the character whose action triggered the readied action.

A character can take a 5-foot step as part of his or her readied action, but only if the character didn't otherwise move any distance during the round.

If the character comes to his or her next action and has not yet performed the readied action, the character doesn't get to take the readied action (though the character can ready the same action again). If the character takes his or her readied action in the next round, before his or her regular turn comes up, the character's initiative count rises to that new point in the order of battle, and he or she does not get your regular action that round.

Special Attacks

This section covers firearms, grappling, explosives, attacking objects, and an assortment of other special attacks.

Aid Another

In combat, a character can help a friend attack or defend by distracting or interfering with an opponent. If the character is in position to attack an opponent with which a friend of the character is engaged in melee combat, the character can attempt to aid the friend as an attack action. The character makes an attack roll against Defense 10. If the character succeeds, he or she doesn't actually damage the opponent—but the character's friend gains either a +2 circumstance bonus against that opponent or a +2 circumstance bonus to Defense against that opponent (aiding character's choice) on the friend's next turn.

Aiming

By taking this action, a character aims a ranged weapon at a specific target. As long as the target doesn't move more than 5 ft. before the character's next attack on it, and the character does nothing to disturb the weapon's aim, she receives a +1 circumstance bonus to her next attack roll against that target. The character may aim and brace a granged weapon, stacking the bonuses from each (for a total of +3).

Firearms

The most basic form of attack with a firearm is a single shot. One attack is one pull of the trigger and fires one bullet at one target.

The Personal Firearms Proficiency feat allows a character to make this sort of attack without penalty. If a character isn't proficient in personal firearms, he or she takes a –4 penalty on attacks with that type of weapon.

A number of other feats allow a character to deal extra damage when he or she fires more than one bullet as part of a single attack at a single target. (If a character doesn't have those feats, he or she can still fire more than one bullet—but the extra bullets don't have any effect, and are just wasted ammunition.)

As with all forms of ranged weapons, attacking with a firearm while within a threatened square provokes an attack of opportunity.

Because of the weapon's unwieldy shape and size, an attacker using a longarm takes a –4 penalty on attacks against adjacent opponents.

Autofire

If a ranged weapon has an automatic rate of fire, a character may set it on autofire. Autofire affects an area and everyone in it, not a specific creature. The character targets a 10-foot-by-10-foot area and makes an attack roll; the targeted area has an effective Defense of 10. (If the character does not have the Advanced Firearms Proficiency feat, he or she takes a –4 penalty on the attack roll.) If the attack succeeds, every creature within the affected area must make a Reflex save (DC 15) or take the weapon's damage. Autofire shoots 10 bullets, and can only be used if the weapon has 10 bullets in it.

Autofire is not the same thing as burst fire, which involves firing a short burst at a specific target. Firing a burst requires the Burst Fire feat. If a character fires a blast of automatic fire at a specific target without the Burst Fire feat, it's treated as a standard attack. The attack, if successful, only deals normal damage—all the extra ammunition the character fired is wasted.

Some firearms—particularly machine guns—only have autofire

settings and can't normally fire single shots.

Grenades & Explosives

An explosive is a weapon that, when detonated, affects all creatures and objects within its burst radius by means of shrapnel, heat, or massive concussion. Its effect is broad enough that it can hurt characters just by going off close to them.

Some explosives, such as grenades, can be thrown, and they explode when they land. Others are planted, with fuses or timers, and go off after a preset amount of time elapses.

Thrown Explosives

An attack with a thrown explosive is a ranged attack made against a specific 5-foot square. (A character can target a square occupied by a creature.) Throwing the explosive is an attack action. If the square is within one range increment, you do not need to make an attack roll. Roll 1d4 and consult the table to see which corner of the square the explosive bounces to.

d4	Corner of targeted square
1	Upper Left
2	Upper Right
3	Lower Right
4	Lower Left

If the target square is more than one range increment away, make an attack roll. The square has an effective Defense of 10. Thrown weapons require no weapon proficiency, so a character doesn't take the –4 nonproficient penalty. If the attack succeeds, the grenade or explosive lands in the targeted square. Roll 1d4 and consult the table above to see which corner of the square the explosive bounces to.

If the character misses the target, the explosive lands at a corner of a square nearby in a random direction. Consult the tables below to determine where the explosive lands. If the weapon was thrown two to three range increments (5 to 10 meters), roll 1d8.

d8	Location Struck
1	upper left corner, one square beyond target
2	upper right corner, one square beyond target
3	upper right corner, one square right of target
4	lower right corner, one square right of target
5	lower right corner, one square short of target
6	lower left corner, one square short of target
7	lower left corner, one square left of target
8	upper left corner, one square left of target

For ranges of up to five range increments (11 to 20 meters), roll 1d12.

d12	Location Struck
1	upper left corner, two squares beyond target
2	upper right corner, two squares beyond target
3	upper right corner, one square beyond and right of target
4	upper right corner, two squares right of target
5	lower right corner, two squares right of target
6	lower right corner, one square short and right of target
7	lower right corner, two squares short of target
8	lower left corner, two squares short of target
9	lower left corner, one square short and left of target
10	lower left corner, two squares left of target
11	upper left corner, two squares left of target
12	upper left corner, one square beyond and left of target

After determining where the explosive landed, it deals its damage to all targets within the burst radius of the weapon. The targets may make Reflex saves (DC varies according to the explosive type) for half damage.

Planted Explosives

A planted explosive is set in place, with a timer or fuse determining when it goes off. No attack roll is necessary to plant an explosive; the explosive sits where it is placed until it is moved or goes off.

When a planted explosive detonates, it deals its damage to all targets within the burst radius of the weapon.

The targets may make Reflex saves (DC varies according to the explosive type) for half damage.

Splash Weapons

A splash weapon is a ranged weapon that breaks apart on impact, splashing or scattering its contents over its target and nearby creatures or objects.

To attack with a splash weapon, make a ranged touch attack against the target. Thrown weapons require no weapon proficiency, so characters don't take the -4 nonproficient penalty. A hit deals direct hit damage to the target and splash damage to all other creatures within 2 meters of the target.

A character can instead target a specific 2-meter square, including a square occupied by a creature. Use the rules for thrown explosives. However, if a character targets a square, creatures within 2 meters are dealt the splash damage, and the direct hit damage is not dealt to any creature.

If the character misses the target (whether aiming at a creature or a square), check to see where the weapon lands, using the rules for thrown explosives. After determining where the object landed, it deals splash damage to all creatures within 2 meters.

Attack an Object

Sometimes a character needs to attack or break an object, such as when you want to shoulder open a door or break apart a pair of handcuffs.

Strike an Object

Objects are easier to hit than characters because they usually don't move, but many are tough enough to shrug off damage from each blow.

Object Defense and Bonuses to Attack: Objects are harder or easier to hit depending on their size and whether they are immobile or being held, carried, or worn by opponents. The base Defense of objects is shown on Table: Size and Defense of Objects.

Table 7-10: Size & Defense of Objects

Size (Example)	Defense
Colossal (jetliner)	-3
Gargantuan (army tank)	1
Huge (typical car)	3
Large (big door)	4
Medium-size (dirt bike)	5
Small (chair)	6
Tiny (laptop computer)	7
Diminutive (paperback book)	9
Fine (pencil)	13

If a character uses a full-round action to make an attack against an inanimate, immobile object, the character gets an automatic hit with a melee weapon, or a +5 bonus on his or her attack roll with a ranged weapon.

An object being held, carried, or worn has a Defense equal to the above figure + 5 + the opponent's Dexterity modifier + the opponent's class bonus to Defense. Striking a held, carried, or worn object provokes an attack of opportunity from the character who holds it. (If a character has the Sunder feat, he or she doesn't incur an attack of opportunity for making the attempt.)

Hardness: Each object has hardness—a number that represents how well it resists damage. Whenever an object takes damage, subtract its hardness from the damage. Only damage in excess of its hardness is deducted from the object's hit points (see Table: Substance Hardness and Hit Points and Table: Object Hardness and Hit Points).

Hit Points: An object's hit point total depends on what it is made of or how big it is (see Table Substance Hardness and Hit Points and Table Object Hardness and Hit Points).

Energy Attacks: Acid and sonic attacks deal normal damage to most objects. Electricity and fire attacks deal half damage to most objects; divide the damage by 2 before applying the hardness. Cold attacks deal one-quarter damage to most objects; divide the damage by 4 before applying the hardness.

Ineffective Weapons: The GM may determine that certain weapons just can't deal damage effectively to certain objects.

Immunities: Objects are immune to nonlethal damage and critical hits.

Saving Throws: Unattended objects never make saving throws. They are considered to have failed their saving throws. An object attended by a character (being grasped, touched, or worn) receives a saving throw just as if the character herself were making the saving throw.

Table 7-11: Hardness & Wound Points

Substance	Hardness	Hit Points
Paper	0	2/inch of thickness
Rope	0	2/inch of thickness
Plastic, soft	0	3/inch of thickness
Glass	1	1/inch of thickness
Ceramic	1	2/inch of thickness
Ice	0	3/inch of thickness
Plastic, hard	2	5/inch of thickness
Wood	5	10/inch of thickness
Aluminum	6	10/inch of thickness
Concrete	8	15/inch of thickness
Steel	10	30/inch of thickness

Breaking Objects

When a character tries to break something with sudden force rather than by dealing damage, use a Strength check to see whether he or she succeeds. The DC depends more on the construction of the object than on the material.

If an object has lost half or more of its hit points, the DC to break it decreases by 2.

Repairing Objects

Repairing damage to an object takes a full hour of work and appropriate tools. Without the tools, a character takes a -4 penalty.

At the end of the hour, make a Repair check (DC 20). Success restores 2d6 hit points. If damage remains, the character may continue to make repairs for as many hours as it takes to restore all the object's hit points.

Sunder

You can use a melee attack with a slashing or bludgeoning weapon to strike a weapon or shield that your opponent is holding. If you're attempting to sunder a weapon or shield, follow the steps outlined here.

Table 7-12: Hardness & Wound Points

Object	Hardness	Hit Points	Break DC
Lock			
Cheap	0	1	10
Average	3	5	15
High quality	5	10	20
High security	10	120	35
Ultrahigh security	20	150	40
Manufactured objects¹			
Fine	0	1	10
Diminutive	0	1	10
Tiny	1	2	10
Small	3	3	12
Medium-size	5	5	15
Large	5	10	15
Huge	8	10	20
Gargantuan	8	20	30
Colossal	10	30	50
Firearm, Medium-size	5	7	17
Rope	0	2	23
Simple wooden door	5	10	13
Strong wooden door	5	20	23
Steel door	10	120	35
Handcuffs	10	10	30
Metal bars	10	15	30

¹Figures for manufactured objects are minimum values. The GM may adjust these upward to account for objects with more strength and durability.

Table 7-13: Hardness & Wound Points

Weapon	Hardness	Wound Points
Light blade	10	2

One-handed blade	10	5
Two-handed blade	10	10
Projectile	5	5

Shield¹

Buckler	5	5
Light wooden	5	7
Heavy wooden	5	15
Light steel	10	15
Heavy steel	10	20
Tower	5	20
Holtzman (energy)	*	20

¹Figures for manufactured objects are minimum values. The GM may adjust these upward to account for objects with more strength and durability.

Step 1: Attack of Opportunity. You provoke an attack of opportunity from the target whose weapon or shield you are trying to sunder. (If you have the Improved Sunder feat, you don't incur an attack of opportunity for making the attempt.)

Step 2: Opposed Rolls. You and the defender make opposed attack rolls with your respective weapons. The wielder of a two-handed weapon on a sunder attempt gets a +4 bonus on this roll, and the wielder of a light weapon takes a –4 penalty. If the combatants are of different sizes, the larger combatant gets a bonus on the attack roll of +4 per difference in size category.

Step 3: Consequences. If you beat the defender, roll damage and deal it to the weapon or shield. See Table: Common Armor, Weapon, and Shield Hardness and Hit Points to determine how much damage you must deal to destroy the weapon or shield.

If you fail the sunder attempt, you don't deal any damage.

Sundering a Carried or Worn Object: You don't use an opposed attack roll to damage a carried or worn object. Instead, just make an attack roll against the object's AC. A carried or worn object's AC is equal to 10 + its size modifier + the Dexterity modifier of the carrying or wearing character. Attacking a carried or worn object provokes an attack of opportunity just as attacking a held object does. To attempt to snatch away an item worn by a defender rather than damage it, see Disarm. You can't sunder armor worn by another character.

Bull Rush

You can make a bull rush as a standard action (an attack) or as part of a charge (see Charge, below). When you make a bull rush, you attempt to push an opponent straight back instead of damaging him. You can only bull rush an opponent who is one size category larger than you, the same size, or smaller.

Initiating a Bull Rush: First, you move into the defender's space. Doing this provokes an attack of opportunity from each opponent that threatens you, including the defender. (If you have the Improved Bull Rush feat, you don't provoke an attack of opportunity from the defender.) Any attack of opportunity made by anyone other than the defender against you during a bull rush has a 25% chance of accidentally targeting the defender instead, and any attack of opportunity by anyone other than you against the defender likewise has a 25% chance of accidentally targeting you. (When someone makes an attack of opportunity, make the attack roll and then roll to see whether the attack went astray.)

Second, you and the defender make opposed Strength checks. You each add a +4 bonus for each size category you are larger than Medium or a –4 penalty for each size category you are smaller than Medium. You get a +2 bonus if you are charging. The defender gets a +4 bonus if he has more than two legs or is otherwise exceptionally stable.

Bull Rush Results: If you beat the defender's Strength check result, you push him back 5 feet. If you wish to move with the defender, you can push him back an additional 5 feet for each 5 points by which your check result is greater than the defender's check result.

You can't, however, exceed your normal movement limit. (Note: The defender provokes attacks of opportunity if he is moved. So do you, if you move with him. The two of you do not provoke attacks of opportunity from each other, however.)

If you fail to beat the defender's Strength check result, you move 5 feet straight back to where you were before you moved into his space. If that space is occupied, you fall prone in that space.

Charge

Charging is a special full-round action that allows you to move up to twice your speed and attack during the action. However, it carries tight restrictions on how you can move.

Movement During a Charge: You must move before your attack, not after. You must move at least 10 feet (2 squares) and may move up to double your speed directly toward the designated opponent.

You must have a clear path toward the opponent, and nothing can hinder your movement (such as difficult terrain or obstacles). Here's what it means to have a clear path. First, you must move to the closest space from which you can attack the opponent. (If this space is occupied or otherwise blocked, you can't charge.) Second, if any line from your starting space to the ending space passes through a square that blocks movement, slows movement, or contains a creature (even an ally), you can't charge. (Helpless creatures don't stop a charge.)

If you don't have line of sight to the opponent at the start of your turn, you can't charge that opponent.

You can't take a 5-foot step in the same round as a charge.

If you are able to take only a standard action or a move action on your turn, you can still charge, but you are only allowed to move up to your speed (instead of up to double your speed). You can't use this option unless you are restricted to taking only a standard action or move action on your turn.

Attacking on a Charge: After moving, you may make a single melee attack. You get a +2 bonus on the attack roll and take a –2 penalty to your AC until the start of your next turn.

A charging character gets a +2 bonus on the Strength check made to bull rush or overrun an opponent (see Bull Rush, above, and Overrun, below).

Even if you have extra attacks, such as from having a high enough base attack bonus or from using multiple weapons, you only get to make one attack during a charge.

Lances and Charge Attacks: A lance deals double damage if employed by a mounted character in a charge.

Weapons Readied against a Charge: Spears, tridents, and certain other piercing weapons deal double damage when readied (set) and used against a charging character.

Overrun

A character can attempt an overrun as an attack action made during his or her move action, or as part of a charge. (In general, a character cannot make an attack action during a move action; this is an exception.) In either case, the character doesn't get a 5-foot step before, during, or after the overrun attempt. With an overrun, the character attempts to move through an opponents area, going past or over the opponent. A character can only overrun an opponent who is one size category larger than the character, the same size, or smaller. A character can make only one overrun attempt per action.

First, the character must move at least 10 feet in a straight line into the target's square (provoking attacks of opportunity normally).

Then the target chooses either to avoid the character or to block the character. If the opponent avoids the character, the character keeps moving. (A character can always move through a square occupied by someone who lets the character by.) If the opponent blocks the character, make a trip attack against the opponent (see Trip). If the character succeeds in tripping his or her opponent, the character can continue his or her movement as normal.

If the character fails and is tripped in turn, the character falls prone in the target's square. If the character fails but is not tripped, the character has to move 5 feet back the way he or she came, ending his or her movement there. If that square is occupied, the character falls prone in the square.

Trip

A character can try to trip an opponent, or otherwise knock him or her down, as an unarmed melee attack. A character can only trip an opponent who is one size category larger than the character, the same size, or smaller.

Making a Trip Attack

Make an unarmed melee touch attack against the target. Doing this incurs an attack of opportunity from the target as normal for unarmed attacks.

If the attack succeeds, make a Strength check opposed by the target's Dexterity check or Strength check (using whichever ability score has the higher modifier). If the character and the target are different sizes, the larger combatant gets a bonus on the Strength check of +4 per difference in size category. The target gets a +4 stability bonus on his or her check if he or she has more than two legs or is otherwise exceptionally stable. If the character wins, he or she trips the target.

If the character loses, the target may immediately react and make a Strength check opposed by the character's Dexterity check or Strength check to try to trip the character.

Being Tripped (Prone)

A tripped character is prone (see Table: Defense Modifiers). Standing up from a prone position is a move action.

Tripping with a Weapon

Some weapons, such as the chain and the whip, can be used to make trip attacks. A character doesn't incur an attack of opportunity when doing so. If the character is tripped during his or her own trip attempt, the character can drop the weapon to avoid being tripped.

Disarm

As a melee attack, you may attempt to disarm your opponent. If you do so with a weapon, you knock the opponent's weapon out of his hands and to the ground. If you attempt the disarm while unarmed, you end up with the weapon in your hand.

If you're attempting to disarm a melee weapon, follow the steps outlined here. If the item you are attempting to disarm isn't a melee weapon the defender may still oppose you with an attack roll, but takes a penalty and can't attempt to disarm you in return if your attempt fails.

Step 1: Attack of Opportunity. You provoke an attack of opportunity from the target you are trying to disarm. (If you have the Improved Disarm feat, you don't incur an attack of opportunity for making a disarm attempt.) If the defender's attack of opportunity deals any damage, your disarm attempt fails.

Step 2: Opposed Rolls. You and the defender make opposed attack rolls with your respective weapons. The wielder of a two-handed weapon on a disarm attempt gets a +4 bonus on this roll, and the wielder of a light weapon takes a -4 penalty. (An unarmed strike is considered a light weapon, so you always take a penalty when trying to disarm an opponent by using an unarmed strike.) If the combatants are of different sizes, the larger combatant gets a bonus on the attack roll of +4 per difference in size category. If the targeted item isn't a melee weapon, the defender takes a -4 penalty on the roll.

Step Three: Consequences. If you beat the defender, the defender is disarmed. If you attempted the disarm action unarmed, you now have the weapon. If you were armed, the defender's weapon is on the ground in the defender's square.

If you fail on the disarm attempt, the defender may immediately react and attempt to disarm you with the same sort of opposed melee attack roll. His attempt does not provoke an attack of opportunity from you. If he fails his disarm attempt, you do not subsequently get a free disarm attempt against him.

Note: A defender wearing spiked gauntlets can't be disarmed. A defender using a weapon attached to a locked gauntlet gets a +10 bonus to resist being disarmed.

Feint

Feinting is a standard action. To feint, make a Bluff check opposed by a Sense Motive check by your target. The target may add his base attack bonus to this Sense Motive check.

If your Bluff check result exceeds your target's Sense Motive check result, the next melee attack you make against the target does not

allow him to use his Dexterity bonus to AC (if any). This attack must be made on or before your next turn.

When feinting in this way against a nonhumanoid you take a -4 penalty. Against a creature of animal Intelligence (1 or 2), you take a -8 penalty. Against a nonintelligent creature, it's impossible.

Feinting in combat does not provoke attacks of opportunity.

Feinting as a Move Action: With the Improved Feint feat, you can attempt a feint as a move action instead of as a standard action.

Grabbing Items

A character can also use disarm to snatch away an object worn by a target. Doing this works the same as a disarm attempt (see above), except for the following.

Attack of Opportunity: If the target's attack of opportunity inflicts any damage, the attempt to grab the object automatically fails.

Modifiers: If the object is well secured or otherwise difficult to grab from the target, the target gets a +4 bonus. On the other hand, if the object is poorly secured or otherwise easy to snatch or cut away, the attacker gets a +4 bonus.

Failed Attempts: Failing an attempt to grab an object doesn't allow the target to attempt to disarm the character.

Grapple

Grappling means wrestling and struggling hand-to-hand. It's tricky to perform, but sometimes you want to pin foes instead of killing them, and sometimes you have no choice in the matter. For a creature, grappling can mean trapping you in its toothy maw or holding you down so it can chew you up.

There are three stages to grappling: grabbing, holding, and pinning.

Grabbing

Normally, a grab is just the first step to starting a grapple. If the character grabs an opponent, but fails to go on to hold him or her, the character doesn't actually start a grapple. However, sometimes all a character wants to do is grab the target.

Holding

Once a character has established a hold, he or she is involved in a grapple. From a hold, a character can attempt a number of actions, including damaging the opponent or pinning the opponent. A character can't get a hold on any creature more than two size categories larger than the character. (However, such a creature can get a hold on the character—so while a character can't initiate a grapple with a creature more than two size categories larger than, a character can still end up in one.)

Pinning

Getting the opponent in a pin is often the goal of a grapple. A pinned character is held immobile.

Grapple Checks

Repeatedly in a grapple, you need to make opposed grapple checks against an opponent. A grapple check is like a melee attack roll. Your attack bonus on a grapple check is:

Base attack bonus + Strength modifier + grapple modifier

Grapple Modifier

A creature's size works in its favor when grappling, if that creature is Large or larger in size. Conversely, a creature of Small or smaller size is at a disadvantage because of its size when grappling. Instead of using a creature's size modifier on a grapple check (as would be done for a melee or ranged attack roll), use the appropriate grapple modifier from Table: Grapple Modifiers.

Table 7-14: Grapple Modifiers

Size (Example)	Grapple Modifier
Colossal (sandworm [90+ ft. long])	+16
Gargantuan (gray whale [40 ft. long])	+12
Huge (elephant)	+8

Large (D-wolf)	+4
Medium-size (human)	+0
Small (hunting dog)	-4
Tiny (house cat)	-8
Diminutive (rat)	-12
Fine (horsefly)	-16

Starting a Grapple

To start a grapple, you need to grab and hold your target. Starting a grapple requires a successful melee attack roll. If you get multiple attacks, you can attempt to start a grapple multiple times (at successively lower base attack bonuses).

Step 1: Attack of Opportunity. You provoke an attack of opportunity from the target you are trying to grapple. If the attack of opportunity deals damage, the grapple attempt fails. (Certain monsters do not provoke attacks of opportunity when they attempt to grapple, nor do characters with the Improved Grapple feat.) If the attack of opportunity misses or fails to deal damage, proceed to Step 2.

Step 2: Grab. You make a melee touch attack to grab the target. If you fail to hit the target, the grapple attempt fails. If you succeed, proceed to Step 3.

Step 3: Hold. Make an opposed grapple check as a free action.

If you succeed, you and your target are now grappling, and you deal damage to the target as if with an unarmed strike.

If you lose, you fail to start the grapple. You automatically lose an attempt to hold if the target is two or more size categories larger than you.

In case of a tie, the combatant with the higher grapple check modifier wins. If this is a tie, roll again to break the tie.

Step 4: Maintain Grapple. To maintain the grapple for later rounds, you must move into the target's space. (This movement is free and doesn't count as part of your movement in the round.)

Moving, as normal, provokes attacks of opportunity from threatening opponents, but not from your target.

If you can't move into your target's space, you can't maintain the grapple and must immediately let go of the target. To grapple again, you must begin at Step 1.

Grappling Consequences

While you're grappling, your ability to attack others and defend yourself is limited.

No Threatened Squares: You don't threaten any squares while grappling.

No Dexterity Bonus: You lose your Dexterity bonus to Defense (if you have one) against opponents you aren't grappling. (You can still use it against opponents you are grappling.)

No Movement: You can't move normally while grappling. You may, however, make an opposed grapple check (see below) to move while grappling.

If You're Grappling

When you're grappling (regardless of who started the grapple), you can perform any of the following actions. Some of these actions take the place of an attack (rather than being a standard action or a move action). If your base attack bonus allows you multiple attacks, you can attempt one of these actions in place of each of your attacks, but at successively lower base attack bonuses.

Attack Your Opponent: You can make an attack with an unarmed strike, natural weapon, or light weapon against another character you are grappling. You take a -4 penalty on such attacks.

You can't attack with two weapons while grappling, even if both are light weapons.

Use a Psionic Power: You can attempt to use weirding powers while grappling or even while pinned (see below), provided its casting time is no more than 1 standard action, it has no somatic component, and you have in hand any material components or focuses you might need. Any power that requires precise and careful action is impossible to cast while grappling or being pinned. If the power is one that you can cast while grappling, you must make a Concentration check (DC 20 + power level) or lose your concentration. You don't have to make a

successful grapple check to use the power.

Damage Your Opponent: While grappling, you can deal damage to your opponent equivalent to an unarmed strike. Make an opposed grapple check in place of an attack. If you win, you deal nonlethal damage as normal for your unarmed strike (1d3 points for Medium attackers or 1d2 points for Small attackers, plus Strength modifiers). If you want to deal lethal damage, you take a -4 penalty on your grapple check.

Draw a Light Weapon: You can draw a light weapon as a move action with a successful grapple check.

Escape from Grapple: You can escape a grapple by winning an opposed grapple check in place of making an attack. You can make an Escape Artist check in place of your grapple check if you so desire, but this requires a standard action. If more than one opponent is grappling you, your grapple check result has to beat all their individual check results to escape. (Opponents don't have to try to hold you if they don't want to.) If you escape, you finish the action by moving into any space adjacent to your opponent(s).

Move: You can move half your speed (bringing all others engaged in the grapple with you) by winning an opposed grapple check. This requires a standard action, and you must beat all the other individual check results to move the grapple.

Note: You get a +4 bonus on your grapple check to move a pinned opponent, but only if no one else is involved in the grapple.

Pin Your Opponent: You can hold your opponent immobile for 1 round by winning an opposed grapple check (made in place of an attack). Once you have an opponent pinned, you have a few options available to you (see below).

Break Another's Pin: If you are grappling an opponent who has another character pinned, you can make an opposed grapple check in place of an attack. If you win, you break the hold that the opponent has over the other character. The character is still grappling, but is no longer pinned.

Use Opponent's Weapon: If your opponent is holding a light weapon, you can use it to attack him. Make an opposed grapple check (in place of an attack). If you win, make an attack roll with the weapon with a -4 penalty (doing this doesn't require another action).

You don't gain possession of the weapon by performing this action.

If You're Pinning an Opponent

You can attempt to damage your opponent with an opposed grapple check, you can attempt to use your opponent's weapon against him, or you can attempt to move the grapple (all described above). At your option, you can prevent a pinned opponent from speaking.

You can use a disarm action to remove or grab away a well secured object worn by a pinned opponent, but he gets a +4 bonus on his roll to resist your attempt (see Disarm).

You may voluntarily release a pinned character as a free action; if you do so, you are no longer considered to be grappling that character (and vice versa).

You can't draw or use a weapon (against the pinned character or any other character), escape another's grapple, retrieve a spell component, pin another character, or break another's pin while you are pinning an opponent.

If You're Pinned by an Opponent

When an opponent has pinned you, you are held immobile (but not helpless) for 1 round. While you're pinned, you take a -4 penalty to your AC against opponents other than the one pinning you. At your opponent's option, you may also be unable to speak. On your turn, you can try to escape the pin by making an opposed grapple check in place of an attack. You can make an Escape Artist check in place of your grapple check if you want, but this requires a standard action. If you win, you escape the pin, but you're still grappling.

Joining a Grapple

If your target is already grappling someone else, you can use an attack to start a grapple, as above, except that the target doesn't get an attack of opportunity against you, and your grab automatically succeeds. You still have to make a successful opposed grapple check

to become part of the grapple.

If there are multiple opponents involved in the grapple, you pick one to make the opposed grapple check against.

Multiple Grapplers

Several combatants can be in a single grapple. Up to four combatants can grapple a single opponent in a given round. Creatures that are one or more size categories smaller than you count for half, creatures that are one size category larger than you count double, and creatures two or more size categories larger count quadruple.

When you are grappling with multiple opponents, you choose one opponent to make an opposed check against. The exception is an attempt to escape from the grapple; to successfully escape, your grapple check must beat the check results of each opponent.

Garotte Attacks

Technical text, see Song & Silence.

A garrote is more difficult to use than most weapons because the attack must be carefully set up to have a reasonable chance of success. A garrote attack uses the grappling rules from Chapter 7, with a few additions.

Attack of Opportunity: You provoke an attack of opportunity from the target you are trying to garrote. If the attack of opportunity deals you damage, your garrote attack fails.

Getting the Garrote into Place: To attack with a garrote, you first need to loop the weapon over your opponent's head and work it into place around his or her neck. To accomplish this, you must be able to reach the target's head. This means you cannot garrote an opponent two or more size categories larger than yourself unless that opponent is sitting or lying down, or you are attacking from overhead.

If you can reach the target's head, you must make a successful melee touch attack to grab him or her. Unlike a normal melee touch attack, this does not allow you to ignore all your opponent's armor. If your foe's neck is protected, you might not be able to place the garrote properly. To determine the opponent's Armor Class against a garrote attack, use his or her size modifier (see Combat Statistics in Chapter 7), plus any of the following special armor modifiers that apply.

Armor Type	Target's Defense modifier against Garrote Attack
Natural armor	Provides normal protection (equal to the bonus of the natural armor)
Full plate	Provides a +4 armor bonus
Leather collar	Provides a +4 circumstance bonus
Gorget	Provides a +10 circumstance bonus

If you fail to hit with your melee touch attack, your garrote attack fails. If you are entitled to multiple attacks in a round, you can attempt to place the garrote multiple times at successively lower base attack bonuses.

Strangle: Make a grapple check (see Grapple in Chapter 7). If you succeed, you have started to strangle your opponent. You immediately deal 1d6 or 1d8 points of damage, depending on the type of garrote. Your Strength modifier applies to this damage, and if that modifier is a bonus, you get one and one-half times that bonus because you're using both hands for the attack.

If you fail the grapple check, you don't start strangling or deal damage. Your opponent slips free of the garrote and is no longer considered grappled. You do not automatically lose the grapple check if your opponent is two or more size categories larger than you are, as you would with a normal grapple check. Your opponent is considered grappled if you succeed.

Move In: Unless you used a locking garrote to make your attack, you must move into the target's space in order to maintain the strangle. Moving, as normal, provokes attacks of opportunity from threatening enemies, but not from your target.

Maintaining a Garrote Attack: Once you have a cord garrote or a wire garrote in place, have won the grapple check, and have moved into your opponent's space, you can continue to deal garrote damage with successful grapple checks as often as you are entitled to attempt them. If you have multiple attacks, you can attempt multiple grapple

checks each round to deal damage. Each time you succeed with a grapple check, you deal garrote damage, modified as above by your Strength modifier. The garrote remains in place until you release your opponent or until he or she escapes by breaking your hold (see Grapple in Chapter 7).

Unless you used a locking garrote to make your attack, you and your opponent are considered grappled while you maintain a garrote attack. You cannot attempt to pin your opponent during your garrote attack, nor can you attack with another weapon.

While You're Being Garroted: Being garroted is just like being grappled, except that you suffer normal damage. You can attempt to escape the garrote by making a successful grapple check on your turn. If you're allowed multiple attacks, you can attempt to escape multiple times. You can also attack with a light weapon. Spellcasting is difficult, since no verbal (V) or somatic (S) component is possible. You may cast spells requiring only material components or focuses only if you have them in hand. If the spell is one you can cast while being strangled, you must still make a Concentration check (DC 20 + spell level) to avoid losing it.

Cutting a garrote from your own throat is possible using the Attack an Object action, but it's difficult. Since a garrote is a Small weapon, it has a Defense of 11; however, since it's buried in your neck, it gets a +10 cover bonus to Armor Class, for a total Defense of 21. In addition, you incur a -4 circumstance penalty on your attack because you have to avoid damaging your own neck in the process. You cannot use the disarm action against an attacker who has a garrote wrapped around your neck.

Strategy: The garrote is a good weapon for one-on-one surprise attacks, when there's a good chance of taking the target unaware. Hence, this weapon is a favorite among assassins, spies, knaves and other sneak thieves. It makes a poor melee weapon against multiple opponents, since its wielder is vulnerable to attacks from the target's friends while holding the garrote in position and waiting for the victim to die. Locking garrotes, while rare, are good for causing major distractions, since friends of the victim typically break off pursuit of the attacker to save their companion from the garrote.

Mounted Combat

Horses in Combat: Warhorses and warponies can serve readily as combat steeds. Light horses, ponies, and heavy horses, however, are frightened by combat. If you don't dismount, you must make a DC 20 Ride check each round as a move action to control such a horse. If you succeed, you can perform a standard action after the move action. If you fail, the move action becomes a full round action and you can't do anything else until your next turn.

Your mount acts on your initiative count as you direct it. You move at its speed, but the mount uses its action to move.

A horse (not a pony) is a Large creature and thus takes up a space 10 feet (2 squares) across. For simplicity, assume that you share your mount's space during combat.

Combat while Mounted: With a DC 5 Ride check, you can guide your mount with your knees so as to use both hands to attack or defend yourself. This is a free action.

When you attack a creature smaller than your mount that is on foot, you get the +1 bonus on melee attacks for being on higher ground. If your mount moves more than 5 feet, you can only make a single melee attack. Essentially, you have to wait until the mount gets to your enemy before attacking, so you can't make a full attack. Even at your mount's full speed, you don't take any penalty on melee attacks while mounted.

If your mount charges, you also take the AC penalty associated with a charge.

If you make an attack at the end of the charge, you receive the bonus gained from the charge. When charging on horseback, you deal double damage with a lance (see Charge).

You can use ranged weapons while your mount is taking a double move, but at a -4 penalty on the attack roll. You can use ranged weapons while your mount is running (quadruple speed), at a -8 penalty. In either case, you make the attack roll when your mount has completed half its movement. You can make a full attack with a ranged weapon while your mount is moving. Likewise, you can take move

actions normally

Using Psionics while Mounted: You can cast a spell normally if your mount moves up to a normal move (its speed) either before or after you cast. If you have your mount move both before and after you cast a spell, then you're casting the spell while the mount is moving, and you have to make a Concentration check due to the vigorous motion (DC 10 + spell level) or lose the spell. If the mount is running (quadruple speed), you can cast a spell when your mount has moved up to twice its speed, but your Concentration check is more difficult due to the violent motion (DC 15 + spell level).

If Your Mount Falls in Battle: If your mount falls, you have to succeed on a DC 15 Ride check to make a soft fall and take no damage. If the check fails, you take 1d6 points of damage.

If You Are Dropped: If you are knocked unconscious, you have a 50% chance to stay in the saddle (or 75% if you're in a military saddle). Otherwise you fall and take 1d6 points of damage.

Without you to guide it, your mount avoids combat.

Overrun

You can attempt an overrun as a standard action taken during your move, or as part of a charge. (In general, you cannot take a standard action during a move; this is an exception.) With an overrun, you attempt to plow past or over your opponent (and move through his square) as you move. You can only overrun an opponent who is one size category larger than you, the same size, or smaller. You can make only one overrun attempt per round.

If you're attempting to overrun an opponent, follow these steps.

Step 1: Attack of Opportunity. Since you begin the overrun by moving into the defender's space, you provoke an attack of opportunity from the defender.

Step 2: Opponent Avoids? The defender has the option to simply avoid you. If he avoids you, he doesn't suffer any ill effect.

If you were attempting the overrun as part of a charge, you may keep moving. (You can always move through a square occupied by someone who lets you by.) In either case, the overrun attempt doesn't count against your actions this round (except for any movement required to enter the opponent's square). If your opponent doesn't avoid you, move to Step 3.

Step 3: Opponent Blocks? If your opponent blocks you, make a Strength check opposed by the defender's Dexterity or Strength check (whichever ability score has the higher modifier). A combatant gets a +4 bonus on the check for every size category he is larger than Medium or a -4 penalty for every size category he is smaller than Medium. You gain a +2 bonus on your Strength check if you made the overrun as part of a charge. The defender gets a +4 bonus on his check if he has more than two legs or is otherwise more stable than a normal humanoid. If you win, you knock the defender prone. If you lose, the defender may immediately react and make a Strength check opposed by your Dexterity or Strength check (including the size modifiers noted above, but no other modifiers) to try to knock you prone.

Step 4: Consequences. If you succeed in knocking your opponent prone, you can continue your movement as normal. If you fail and are knocked prone in turn, you have to move 5 feet back the way you came and fall prone, ending your movement there. If you fail but are not knocked prone, you have to move 5 feet back the way you came, ending your movement there. If that square is occupied, you fall prone in that square.

Improved Overrun: If you have the Improved Overrun feat, your target may not choose to avoid you.

Mounted Overrun (Trample): If you attempt an overrun while mounted, your mount makes the Strength check to determine the success or failure of the overrun attack (and applies its size modifier, rather than yours). If you have the Trample feat and attempt an overrun while mounted, your target may not choose to avoid you, and if you knock your opponent prone with the overrun, your mount may make one hoof attack against your opponent.

Vehicle Movement & Combat

For simply traveling from point to point, the vehicle used is largely a matter of personal style and finances. Skill checks are only required in extraordinary circumstances. These rules are primarily focused on ground vehicles—cars, trucks, and light military vehicles. The rules can be modified for boats, heavier armored vehicles, and aircraft.

Characters in Vehicles

A character in a vehicle fills one of several possible roles, which determines what the character can do.

Driver: The driver of the vehicle controls its movement. Most vehicles have only one position from where the vehicle can be driven, so the person seated there is the driver. Driving a vehicle is, at a minimum, a move action, which means that the driver may be able to do something else with his or her attack action. There can be only one driver in a vehicle at one time.

Copilot: A copilot can help the driver by taking an aid another action. The copilot must be seated in a location where he or she can see the road and advise the driver (in a car, this generally means the front passenger seat). Aiding the driver is a move action, leaving the copilot with an attack action each round to do something else. A vehicle can have only one copilot at a time.

Gunner: Some vehicles have built-in weapons. If such a weapon is controlled from a location other than the driver's position, a character can man that position and become the gunner. A vehicle can have as many gunners as it has gunner positions.

Passenger: All other personnel aboard the vehicle are considered passengers. Passengers have no specific role in the vehicle's operation, but may be able to fire weapons from the vehicle or take other actions.

Scale

These rules use two scales. If the encounter involves both vehicles and characters on foot, use character scale. If the scene involves only vehicles, and they're likely to move at much higher speeds than characters or creatures on foot, use chase scale.

Character Scale: Character scale is identical to the standard movement scale: It's carried out on a grid in which each square equals 5 feet.

In character scale, most vehicles are large enough to occupy multiple squares on the map grid. How many squares a vehicle occupies is specified in the vehicle's description.

When moving a vehicle, count the squares from the vehicle's rear. When turning, pivot the vehicle on the rear square toward which it is turning. When firing weapons, count squares from the location of the weapon.

In character scale, more than one ground vehicle cannot occupy the same square.

Chase Scale: In chase scale, each square of the grid represents 50 feet and most commonly encountered vehicles occupy only one square. (Some especially large vehicles, such as ships or jumbo jets, might occupy more than one square.) More than one vehicle can occupy the same square. Vehicles in the same square are considered to be 20 feet apart for the purposes of determining range for attacks.

Vehicle Sizes

Vehicles use the same size categories as characters and creatures, as shown on Table: Vehicle Sizes. The vehicle's size modifier applies to its initiative modifier, maneuver modifier, and Defense. (The size modifier is already included in the vehicle statistics on Table: Vehicles)

Table 7-15: Vehicle Sizes

Vehicle Size	Size Modifier	Examples
Colossal	-8	Yacht, semi with trailer
Gargantuan	-4	Tank, limousine
Huge	-2	SUV, armored car
Large	-1	Economy car, Harley
Medium-size	+0	Racing bike, dirt bike

Facing & Firing Arcs

Unlike with characters, when dealing with vehicles, the vehicle's facing (the direction it's pointing) is important. Facing indicates the direction in which the vehicle is traveling (assuming it's not moving in reverse). It can also determine which weapons aboard the vehicle can be brought to bear on a target.

A weapon built into a vehicle can be mounted to fire in one of four directions—forward, aft (rear), right, or left—or be built into a partial or full turret. A partial turret lets a weapon fire into three adjacent fire arcs (such as forward, left, and right), while a full turret lets it fire in any direction. For vehicles with weapons, a weapon's arc of fire is given in the vehicle's description.

Getting Started

Most vehicles can be entered with a move action and started with a second move action. An exception is noted in a vehicle's description when it applies.

Initiative

There are two options for determining initiative in vehicle combat.

First, is individual initiative just as in normal combat, where each character rolls separately.

This is probably the best method if most or all characters are aboard the same vehicle, but it can result in a lot of delayed or readied actions as passengers wait for drivers to perform maneuvers. An alternative is to roll initiative for each vehicle, using the vehicle's initiative modifier. This is particularly appropriate when characters are in separate vehicles, since it allows everyone aboard the same vehicle to act more or less simultaneously.

Vehicle Speed

Vehicle speed is expressed in five categories: stationary, alley speed, street speed, highway speed, and all-out. Each of these speed categories represents a range of possible movement (see Table: Vehicle Speeds and Modifiers). Each round, a vehicle moves according to its current speed category.

Declaring Speed

At the beginning of his or her action, a driver must declare his or her speed category for the round. The driver can choose to go one category faster or slower than the vehicle's speed in the previous round. A stationary vehicle can change to alley speed in either forward or reverse. Most vehicles cannot go faster than alley speed in reverse.

Stationary: The vehicle is motionless.

Alley Speed: This speed is used for safely maneuvering a vehicle in tight spaces, such as alleys and parking garages. It tops out at about the speed a typical person can run.

Street Speed: The vehicle is traveling at a moderate speed, up to about 35 miles per hour.

Highway Speed: The vehicle is moving at a typical highway speed, from about 35 to 80 miles per hour.

All-Out: The vehicle is traveling extremely fast, more than 80 miles per hour.

Table 7-16: Vehicle Speeds & Modifiers

Speed Category	Character Scale Movement ¹	Turn Number ²	Defense Modifier	Check/Roll Modifier
Stationary ³	0	—	+0	—
Alley speed	1–20	1	+0	+0
Street speed	21–50	2	+1	–1
Freeway	51–150	4	+2	–2
All-out	151+	8	+4	–4

Speed Category	Chase Scale Movement ¹	Turn Number ²	Defense Modifier	Check/Roll Modifier
Stationary ³	0	—	+0	—
Alley speed	1–2	1	+0	+0
Street speed	3–5	1	+1	–1
Freeway	6–15	2	+2	–2
All-out	16+	2	+4	–4

¹ The number of squares a vehicle can move at this speed.

² The number of squares a vehicle must move at this speed before making a turn.

³ A stationary vehicle cannot move or maneuver.

Moving

On his or her action, the driver moves the vehicle a number of squares that falls within the vehicle's speed category.

Unlike characters, a vehicle cannot double move, run, or otherwise extend its movement (except by changing to a higher speed category).

Every vehicle has a top speed, included in its statistics on Table: Vehicles. A vehicle cannot move more squares than its top speed. This means that some vehicles cannot move at all-out speed, or even highway speed.

Count squares for vehicles just as for characters. Vehicles can move diagonally; remember that when moving diagonally, every second square costs two squares' worth of movement. Unlike with moving characters, a vehicle's facing is important; unless it changes direction, a vehicle always moves in the direction of its facing (or in the opposite direction, if it's moving in reverse).

The Effects of Speed

A fast-moving vehicle is harder to hit than a stationary one—but it's also harder to control, and to attack from.

As shown on Table: Vehicle Speeds and Modifiers, when a vehicle travels at street speed or faster, it gains a bonus to Defense. However, that speed brings along with it a penalty on all skill checks and attack rolls made by characters aboard the vehicle—including Drive checks to control the vehicle and attacks made from it.

Driving a Vehicle

Driving a vehicle is a move action, taken by the vehicle's driver. During his or her move action, the driver moves the vehicle a number of squares that falls within its speed category. The driver can attempt maneuvers to change the vehicle's course or speed. These maneuvers can be attempted at any point along the vehicle's route. The driver can choose to use his or her attack action to attempt additional maneuvers.

The two kinds of vehicle movement are simple maneuvers and stunts.

Simple Maneuvers: A simple maneuver, such as a 45-degree turn, is easy to perform. Each is a free action and can be taken as many times as the driver likes while he or she moves the vehicle. However, simple maneuvers do cost movement—so a vehicle that makes a lot of simple maneuvers will not get as far as one going in a straight line. Simple maneuvers do not require the driver to make skill checks.

Stunts: Stunts are difficult and sometimes daring maneuvers that enable a driver to change his or her vehicle's speed or heading more radically than a simple maneuver allows. A stunt is a move action. It can be taken as part of a move action to control the vehicle, and a second stunt can be attempted in lieu of the driver's attack action. Stunts always require Drive checks.

Simple Maneuvers

During a vehicle's movement, the driver can perform any one of the following maneuvers.

45-Degree Turn: Any vehicle can make a simple 45-degree turn as part of its movement. The vehicle must move forward at least a number of squares equal to its turn number (shown on Table: Vehicle Speeds and Modifiers) before it can turn. Making a 45-degree turn costs 1 square of movement.

Ram: At character scale, a driver does not have to perform a maneuver to ram another vehicle—he or she only needs to drive his or her vehicle into the other vehicle's square, and a collision occurs (see Collisions and Ramming).

At chase scale, however, more than one vehicle can occupy the same square and not collide—so ramming another vehicle requires a simple maneuver. The driver moves his or her vehicle into the other vehicle's square and states that he or she is attempting to ram. Resolve the ram as a collision, except that the driver of the target vehicle can make a Reflex save (DC 15) to reduce the damage to both vehicles by half.

Sideslip: A driver might wish to move to the side without changing the vehicle's facing, for instance to change lanes. This simple maneuver, called a sideslip, allows a vehicle to avoid obstacles or

weave in and out of traffic without changing facing. A sideslip moves a vehicle 1 square forward and 1 square to the right or left, and costs 3 squares of movement.

Stunts

Stunts are maneuvers that require a Drive check to perform successfully. Unsuccessful stunts often result in the vehicle ending up someplace other than where the driver intended. When this happens, the vehicle collides with any objects in its path. Remember that the check/roll modifier from Table: Vehicle Speeds and Modifiers affects all Drive checks made by the driver and attack rolls made by all occupants of the vehicle.

Avoid Hazard: Vehicle combat rarely occurs on a perfectly flat, featureless plain. When a vehicle tries to move through a square occupied by a hazard, the driver must succeed on a Drive check to avoid the hazard and continue moving.

Structures simply cannot be avoided. Also, if a driver cannot make a check (if he or she has used all his or her actions for the round in performing other stunts), he or she automatically fails to avoid the hazard. In such cases, a collision occurs.

The DC for a hazard varies with the nature of the hazard.

On a failed check, the vehicle hits the obstacle. For caltrops, this means the caltrops make an attack against the vehicle (see Caltrops). An oil slick forces the driver to make a Drive check (DC 15) to retain control of the vehicle (see Losing Control). Failing to avoid an object results in a collision with the object (see Collisions and Ramming).

Hazard	DC
Caltrops	15
Oil slick	15
Object	
Small (tire, light debris)	5
Medium-size (crate)	10
Large (pile of wreckage)	15
Structure	Cannot be avoided

Bootleg Turn: By making a bootleg turn, a driver can radically change direction without turning in a loop. However, in so doing, the vehicle comes to a stop. Before a vehicle can make a bootleg turn, it must move in a straight line at least a number of squares equal to its turn number. To make a bootleg turn, simply change the vehicle's facing to the desired direction. The vehicle ends its movement in that location, at stationary speed.

The DC for a bootleg turn depends on the change in facing. On a failed check, instead of facing the desired direction, the vehicle only changes facing by 45 degrees. Make a Drive check to retain control against a DC equal to the DC for the bootleg turn attempted (see Losing Control).

Facing Change	DC
45 degrees	5
90 degrees	10
135 degrees	15
180 degrees	20

Dash: With a dash stunt, a driver can increase the vehicle's speed by one category. (This increase is in addition to any speed change made at the beginning of the driver's action; if the driver increased speed at that time, he or she can accelerate a total of two categories in the same round.) The vehicle's total movement for the round cannot exceed the maximum number of squares for its new speed category. (The squares it has already moved before attempting the dash count against this total.)

The DC for a dash is 15. On a failed check, the vehicle does not change speed categories.

Hard Brake: With a hard brake stunt, a driver can reduce the vehicle's speed by up to two categories. (This is in addition to any speed change made at the beginning of his action; if the driver reduced speed at that time, he or she can drop a total of three categories in the same round.) The vehicle's movement for the round ends as soon as it has moved the minimum number of squares for its new speed category. (If it has already moved that far before attempting the hard brake, it ends its movement immediately.)

The DC for a hard brake is 15. On a failed check, the vehicle does

not change speed categories. Make a Drive check (DC 15) to retain control (see Losing Control).

Hard Turn: A hard turn allows a vehicle to make a turn in a short distance without losing speed.

A hard turn functions like a 45-degree turn simple maneuver, except that the vehicle only needs to move forward a number of squares equal to half its turn number (rounded down).

The DC for a hard turn is 15. On a failed check, the vehicle continues to move forward a number of squares equal to its turn number before turning, just as with a simple 45-degree turn. Make a Drive check (DC 15) to retain control (see Losing Control).

Jump: A driver can attempt to jump his or her vehicle across a gap in his or her path.

To make a jump, the vehicle must move in a straight line a number of squares equal to its turn number. If the vehicle doesn't have enough movement left to clear the gap, it must complete the jump at the start of its next turn.

The DC for a jump depends on the width of the gap, modified by the vehicle's speed category.

On a failed check, the vehicle fails to clear the gap, and instead falls into it (or collides with the far side). Determine damage as for a collision (see Collisions and Ramming).

Gap Width	DC
1–3 ft. (ditch)	15
4–8 ft. (culvert)	20
8–15 ft. (creek, small ravine)	25
16–25 ft. (narrow road, small pond)	35
26–40 ft. (wide road, small river)	45

Vehicle Speed Category	DC Modifier
Alley speed	+10
Street speed	+5
Highway speed	+0
All-out	–5

A shallow gap (1 to 3 feet deep) is equivalent to a Medium-size object; the vehicle may be able to avoid taking collision damage from the failed jump by treating the far side as a hazard and then continue moving (see Avoid Hazard, above).

A moderately deep gap (4 to 10 feet deep) is equivalent to a Huge object. The vehicle can only drive out of the gap if the walls are not too steep.

A deeper gap (11 feet or deeper) is equivalent to a Colossal object. The vehicle can only drive out of the gap if the walls are not too steep.

If the gap is filled with water, the vehicle takes only half damage from the collision with the ground. However, if the water is too deep or the bottom is too soft (GM's discretion), the vehicle might not be able to move.

Sideswipe: During a vehicle's movement, a driver can attempt to sideswipe a vehicle or other target, either to deal damage without fully ramming it or to cause another driver to lose control of his or her vehicle. At character scale, a vehicle must be side by side with its target (that is, occupying the square or squares directly to its side) and moving in the same direction.

Attempting a sideswipe costs 1 square of movement. At chase scale, the vehicle must be in the same square as its target and moving in the same direction. There is no movement cost. If the stunt is successful, both vehicles take damage as if they had collided (see Collisions and Ramming), except that the collision multiplier is 1/4, and the driver of the target vehicle can make a Reflex save (DC 15) to reduce the damage to both vehicles by half of that result. The driver of the sideswiped vehicle must succeed at a Drive check (DC 15) at the beginning of his or her next action or lose control of the vehicle.

The DC for a sideswipe is 15. It's modified by the relative size and speed of the target.

Target Condition	DC Modifier
Each size category larger	–5
Each size category smaller	+5
Each speed category of difference	–2

On a failed check, both vehicles take damage as though the sideswipe attempt was a success. However, the other driver does not need to

make a check to retain control.

Driver Options

Here is what a vehicle driver can do in a single round:

Choose the Vehicle's Speed: The driver may increase or decrease his or her vehicle's speed category by one (or keep it the same).

Optional Attack Action: If the driver wants, he or she can use his or her attack action before moving the vehicle. If the driver does so, however, he or she will be limited to a single stunt during movement.

Movement: Move the vehicle any number of squares within the vehicle's speed category. Along the way, perform any number of simple maneuvers (limited only by their movement cost). The driver may also attempt a single stunt as part of the movement (or two, if the driver didn't take his or her attack action before moving).

Optional Attack Action: If the driver did not take an attack action before moving, and performed one or fewer stunts, the driver has an attack action left.

Collisions and Ramming

A collision occurs when a vehicle strikes another vehicle or a solid object. Generally, when a vehicle collides with a creature or other moving vehicle, the target can attempt a Reflex save (DC 15) to reduce the damage by half.

Resolving Collisions

The base damage dealt by a vehicle collision depends on the speed and size of the objects involved. Use the highest speed and the smallest size of the two colliding objects and refer to Table: Collision Damage.

Highest Speed	Damage Die Type
Alley speed	d2
Street speed	d4
Highway speed	d8
All-out	d12

Smallest Object or Creature Size	Number of Dice
Colossal	20
Gargantuan	16
Huge	12
Large	8
Medium-size	4
Small	2
Tiny	1
Smaller than Tiny	0

After finding the base damage, determine the collision's damage multiplier based on how the colliding vehicle struck the other vehicle or object. (For vehicles moving in reverse, consider the back end to be the vehicle's "front" for determining the collision multiplier.) Consult Table: Collision Direction for a multiplier.

Once the damage has been determined, apply it to both vehicles (or objects or creatures) involved in the collision. Both vehicles reduce their speed by two speed categories. If the colliding vehicle moved the minimum number of squares for its new speed category before the collision, it ends its movement immediately. If not, it pushes the other vehicle or object aside, if possible, and continues until it has moved the minimum number of squares for its new speed category.

Colliding Vehicle's Target	Multiplier
A stationary object	x 1
A moving vehicle, striking head-on or 45 degrees from head-on	x 2
A moving vehicle, striking perpendicular	x 1
A moving vehicle, striking from the rear or 45 degrees from the rear	x 1/2
A vehicle being sideswiped (see Sideswipe)	x 1/4

The driver of the vehicle that caused the collision must immediately make a Drive check (DC 15) or lose control of the vehicle (see Losing Control, below). The driver of the other vehicle must succeed on a Drive check (DC 15) at the beginning of his or her next action or lose control of his or her vehicle.

Damage to Vehicle Occupants

When a vehicle takes damage from a collision, its occupants may take damage as well. The base amount of damage depends on the cover offered by the vehicle.

Cover	Damage
None	Same as damage taken by vehicle
One-quarter	One-half damage taken by vehicle
One-half	One-quarter damage taken by vehicle
Three-quarters (or more)	None

Each of the occupants may make a Reflex save (DC 15) to take half damage.

Losing Control

A collision or a failed stunt can cause a driver to lose control of his vehicle. In these cases, the driver must make a Drive check to retain control of the vehicle. If this check is successful, the driver maintains control of the vehicle. If it fails, the vehicle goes into a spin. If it fails by 10 or more, the vehicle rolls. Remember that the check/roll modifier from Table: Vehicle Speeds and Modifiers applies to all Drive checks.

An out-of-control vehicle may strike an object or other vehicle. When that happens, a collision occurs (see Collisions and Ramming, above).

Spin: The vehicle skids, spinning wildly.

At character scale, the vehicle moves in its current direction a number of squares equal to the turn number for its speed, then ends its movement. Once it stops, roll 1d8 to determine its new facing: 1, no change; 2, right 45 degrees; 3, right 90 degrees; 4, right 135 degrees; 5, 180 degrees; 6, left 135 degrees; 7, left 90 degrees; 8, left 45 degrees. Reorient the vehicle accordingly.

At chase scale, the vehicle moves 1 square and ends its movement. Roll to determine its new facing as indicated above.

Roll: The vehicle tumbles, taking damage.

At character scale, the vehicle rolls in a straight line in its current direction for a number of squares equal to the turn number for its speed, then ends its movement. At the end of the vehicle's roll, reorient the vehicle perpendicular to its original direction of travel (determine left or right randomly).

At chase scale, the vehicle rolls one square before stopping and reorienting.

At either scale, a vehicle takes damage equal to 2d6 x the turn number for its speed. The vehicle's occupants take damage equal to 2d4 x the turn number for its speed (Reflex save, DC 15, for half damage).

Hide & Seek

When being pursued, a driver can attempt a Hide check to lose the pursuer in heavy traffic, or a Bluff check to misdirect the pursuer before turning onto an off-ramp or a side street. To make a Hide check, use the normal rules for hiding (see the Hide skill description). The normal size modifiers apply, but because the driver is hiding among other vehicles, most of which are size Large or Huge, he or she gains a +8 bonus on the check. This use of the Hide skill can only be attempted in fairly heavy traffic; in lighter traffic, the GM might not allow it or might apply a penalty to the check.

A driver can use Bluff to make a pursuer think he or she is going a different direction from what the driver intends. Just before making a turn onto an off-ramp or side street, make a Bluff check opposed by the pursuer's Sense Motive check. If the driver is successful, the pursuer takes a -5 penalty on any Drive check needed to make the turn to follow the driver. If the other driver can make the turn using only simple maneuvers and does not have to make a Drive check, the Bluff attempt has no effect.

Fighting from Vehicles

The following rules provide a further framework for combat involving vehicles.

Vehicle Combat Actions

Actions during vehicle combat are handled the same way as actions

during personal combat. In general, a character can take two move actions, one move action and one attack action, or one full-round action in a round. Free actions can be performed normally, in conjunction with another action.

Free Actions: Communicating orders and ducking down behind a door are examples of free actions. Characters can perform as many free actions as the GM permits in a single round.

Move Actions: Changing position within a vehicle is usually a move action, especially if the character has to trade places with another character. If the character's movement is short and unobstructed, the character can do it as the equivalent of a 5-foot step. Otherwise, it requires a move action.

Attack Actions: Anyone aboard a vehicle can make an attack with a personal weapon, and drivers and gunners can make attacks with any vehicle-mounted weapons controlled from their positions.

Full-Round Actions: Since the driver must use a move action to control the vehicle, he or she can't take a full-round action unless he or she starts it in one round and completes it on his or her next turn (see Start/Complete Full-Round Action).

Crew Quality

Rather than force the GM to create, or remember, statistics for everyone aboard a vehicle, vehicle statistics include a general "crew quality" descriptor. This indicates a typical crew's aptitude with the vehicle's systems.

Table: Vehicle Crew Quality shows the five levels of crew quality for GM-controlled vehicle crews, along with the appropriate check modifier. Use the check modifier for all skill checks related to the operation of the vehicle (including Drive and Repair checks). Use the attack bonus for all attack rolls performed by the crew. For quick reference, Table: Crewed Vehicles shows the typical crew quality, and the crew's total initiative and maneuver modifiers, for the vehicles covered in this book.

This by no means restricts the GM from creating unique vehicles where the crew's statistics are included, or from using GM characters' abilities when they drive or attack from vehicles. It's merely a shortcut to save time if the GM doesn't have particular characters behind the wheel.

Table: Vehicle Crew Quality		
Crew Quality	Check Modifier	Attack Bonus
Untrained	-4	-2
Normal	+2	+0
Skilled	+4	+2
Expert	+8	+4
Ace	+12	+8/+3

Attack Options

Firing a vehicle's weapon requires an attack action and uses the driver's or gunner's ranged attack modifier. A driver with 5 or more ranks in the Drive skill gains a +2 synergy bonus when firing vehicle-mounted weapons while driving. Some military vehicles are equipped with systems that grant equipment bonuses on attack rolls with the vehicle-mounted weapons to which they apply.

Driving Defensively: Just as in melee combat, one can fight defensively while driving a vehicle, which grants a +2 dodge bonus to the vehicle's Defense and applies a -4 penalty on attack rolls made by occupants of the vehicle.

Total Defense: A driver can choose the total defense, action which grants a +4 dodge bonus to Defense but does not allow the driver to attack (gunners or passengers take a -8 penalty on attack rolls). These modifiers last until the driver's next round of actions.

Full Attack Action: A driver cannot normally make a full attack, since controlling the vehicle requires a move action.

Gunners or passengers, however, can take full attack actions, since they don't have to use a move action (except, perhaps, to change positions in the vehicle). In general, taking a full attack action is useful only if a character has a base attack bonus high enough to get multiple attacks. A passenger can make multiple attacks with his or her own weapon. A gunner can make multiple attacks with one or more weapons controlled from his or her position.

Targeting Occupants

An attack made against a vehicle uses the vehicle's Defense, modified by its speed category. Attackers can choose instead to target specific vehicle occupants. An attack against a vehicle occupant is made like any other attack. Remember, however, that a character in a vehicle gains bonuses to Defense from both the vehicle's speed and any cover it provides.

Damaging Vehicles

All vehicles have hit points, which are roughly equivalent to a character's hit points. Like most inanimate objects, vehicles also have hardness. Whenever a vehicle takes damage, subtract the vehicle's hardness from the damage dealt.

When a vehicle is reduced to 0 hit points, it is disabled. Although it might be repairable, it ceases functioning. A vehicle that is disabled while moving drops one speed category each round until it comes to a stop. The driver cannot attempt any maneuvers except a 45-degree turn.

Unlike characters, vehicles don't "die" when they reach -10 hit points. Instead, a vehicle is destroyed when it loses hit points equal to twice its full normal total. A destroyed vehicle cannot be repaired.

Exploding Vehicles: If the attack that disables a vehicle deals damage equal to half its full normal hit points or more, the vehicle explodes after 1d6 rounds. This explosion deals 10d6 points of damage to everyone within the vehicle (Reflex save, DC 20, for half damage), and half that much to everyone and everything within 10 meters of the explosion (Reflex save, DC 15, for half damage).

Repairing Damage

Repairing damage to a vehicle takes a full hour of work, a mechanical tool kit, and a garage or some other suitable facility. (Without the tool kit, a character takes a -4 penalty on their Repair check. Without the garage, the character takes a -10.) At the end of the hour, make a Repair check (DC 20). Success restores 2d6 vitality points.

Восемь: Прана Бинду

"Я знаю Скрытые Вещи и Пути Темной Матери."

--Lady Jessica, Bene Gesserit Sister and Bound-Concubine of Duke Leto Atreides

The **Bene Gesserit** are a key social, religious and political force in the universe of *Dune*. Described as a secretive sisterhood whose members train their bodies and minds through years of physical and mental conditioning to obtain powers and abilities that can easily be seen as magical to outsiders, due to their secretive nature and misunderstood abilities, outsiders often call them witches.

Trained at the Mother School on Wallach IX, and later headquartered at a hidden world known as Chapterhouse, the Bene Gesserit are loyal only to themselves. However, to obtain their goals and avoid outside interference, they often screen themselves with an illusion of being loyal to other groups or individuals.

THE WEIRDING WAY

The Weirding Way is a program of physical training designed to give an Adept complete control over her physical form. The essence of the Bene Gesserit training philosophy was that if once can control oneself, or "know thyself," ultimately one can control the universe. The first axiom is "My mind controls my reality." The training itself is based on a series of progressive exercises, lasting approximately ten years, which give the student the power to control herself mentally, physically, and psychologically, and to control others. This control is used not to withdraw to an internal fantasy world but rather to observe and understand reality with detached objectivity. Thus, the prana-bindu training, begun if possible during the child's first year of life, assures the candidate that mastery of herself is mastery of illusion, both of her own and of other people's. Most of the information available concerning traditional Bene Gesserit training is taken from an analysis of the texts and manuals found in the Irulan materials at Dar-es-Balat. The modern Sisterhood will not release its contemporary material for research use, and has withdrawn the texts formerly available in the open collection of the Wallach IX library.

But even reading the Irulan material allows one to understand why the Sisterhood acquired a reputation as keen analysts, expert "seers," and fearsome fighters. The "weirding ways" seen by outsiders are actually the results of a long process of self-discipline which developed the ability to analyze and synthesize information not only in an environment of peace, but also under stress. Two precepts found in Reverend Motehr Darius Kate Clenhana's *Amor Fati: The Key to the Way* show this philosophy. The first shows the necessity for discipline: "To use raw power is to make yourself infinitely vulnerable to greater powers," and the second deals with practical application of the training: "The mind can go in either direction under stress—toward positive or toward negative: think of it as a spectrum whose extremes are unconsciousness at the negative end and hyperconsciousness at the positive end." Thus the goal of the training is ever to insure that the Sister will have her power under control whatever the situation. Clenhana also points out the fatal weakness inherent in this training: great control can lead to great confidence, to overconfidence, and finally, to an ultimate loss of objectivity—to vanity and pride. Therefore, candidates were continually evaluated and given tasks which forced them to work with people more skilled than themselves. *Fundamentals of the Way: A Bene Gesserit Mental Exercise Book* also includes exercises specifically designed to prevent vanity about the student's growing strength. For example, the third-year training section opens with this caution: "All proof inevitably leads to propositions which have no proof. All things are known because we want to believe in them."

Early Training

A two-part training program was pursued simultaneously by a candidate: the training of the mind and the training of the body. Thus a small child would spend hours learning the many languages in use in her culture, and later spend more hours sitting rock-still, lowering

her body temperature or slowing her heartbeat, moving one muscle at a time as she catalogued the stimulus/response pattern of her body. The physical training program, the prana-bindu school, is perhaps the best way to illustrate the unification of these two primary branches of training.

The clearest analysis to date of the system is in Reverend Mother Maxius Claire Beeghler's *Prana and Bindu: Control for Power*. She identifies the basic premise of the training as that found in an ancient Terran religion in which the path to the truth was called *Sabda* and closely resembled what is known to the Bene Gesserit as the "Way." *Sabda* allowed an internal realization of truth which identified the knower with an immutable reality. The Bene Gesserit Way also identifies the knower with reality, but denies immutability. Thus the Bene Gesserit axiom: "The purpose of argument is to change the nature of truth." The same conditioning processes, however, are used to attain both *Sabda* and the Way. The key to both is achieving harmony and tranquility through establishing balance within the individual. This balance is achieved through *tapas* (austere regimens which control and organize the psychic and physical forces of the body, and concentrate one's powers) and *upsana* (the meditation which allows one to go deep within oneself to find the link between the internal forces, the point of balance between knowing the body and knowing the mind).

The mental self is trained through *nayana*—a discipline which controls reasoning. *Nayana* pairs linguistics and logic in order that the individual can distinguish between language and meaning. The student is constantly taught that a sentence means more than the meaning of the individual words, that it includes the physical activity which accompanies the act of speaking. The observer, therefore, must be able to "read" and "register" the gestalt of the speaker, must be able to understand the linguistic patterns of thought conveyed through the immediate language, and must be able to synthesize all these channels instantly in order to understand completely what actually is being "said." Thus, in the process of learning, the student must always control the internal sources—her own physical, mental, and emotion condition at the time of synthesis—and totally perceive the external sources—the environment of the speaker, the physical and psychic gestalt of the speaker, the cultural undertones of the language, and the actual overtones of the word sets being used. In general, this technique of data collection, synthesis, and understanding was only perfected after the Butlerian Jihad. The aim was to replace thought machines with people who were not only capable of instantaneous logic computations, as were the machines, but who were also able to assimilate sensory and emotional information. Through a rational/intuitive process, such people would come to conclusions that were human rather than mechanistic but objectively detached rather than egotistically biased.

Specifically, *prana* (nerve) and *bindu* (muscle) training prepared one for the state of concentration need to understand the reality of a situation. (This state of concentration is also essential to the Bene Gesserit observational skills and martial art techniques.) To gain the proper attitude for complete concentration, one must first remove oneself, mentally if not physically, from all distractions. To do this one uses relaxation techniques which eliminate the distraction from extraneous stimuli. At this point in her studies, the student also learns how to distinguish primary information from secondary or unessential information—"to see the facts and discard the ghafla." Once one has relaxed and has begun to observe proper information, one must learn to observe closely and clearly. In this state of observation one assimilates pertinent data from the present situation and recalls all pertinent data from memory.

If possible, the observer next assumes a positive physical posture of relaxation and concentration. When the analytical work is being done under private, leisurely conditions, the person relaxes in one of

thirty-three postures, each appropriate to a specific type of analytical work. In public situations, the observer assumes an immediate but unobtrusive ritualistic posture which calls the muscles and tissues into alertness. If under great stress or immobilized, one can alter this posture to accommodate the restraints. Next, one begins controlled breathing for concentration, relaxation, and an oxygen supply sufficient to support accelerated mental activity. Finally, as the last step before entering the concentration mode one withdraws sensory and emotional awareness from all internal areas of distraction. In most cases, the Sister performs a simple calmness ritual, but in times of great danger, she recites the litany against fear to subdue any instinctual, primal terror, particularly those stimulated by a race-memory fear:

Fear is the mind killer. Fear is the little death that leads to total obliteration. I will face my fear. I will permit it to pass over me and through me. And when it has gone past me, I will turn to see fear's path. Where the fear has gone there will be nothing. Only I will remain.

At this point, the observer can be in the concentration mode.

The concentration mode involves three stages of observational analysis. First, one must not severely limit the attention to only the past and present data concerning the topic. Second, one must enter a state of total contemplation in which the attention flows in a steady stream over the topic—the observer completely enclosing the topic. Third, one must be conscious not of the techniques of observation, not of the presence of self, but of the topic—one must become the topic. At the moment of unity, the observer understands the topic as she understands herself. Thus, all knowledge depends on the observation of detail and on one's body being trained to support close observation, on objective classification and cataloguing, and on maximum retention of data. Only complete control of nerves and tissues, muscles, blood and chemistry, can detach one enough from the demands of the self to allow objective detachment during the observation, analysis, and synthesis process. The control of the body leads to the purification of the mind necessary to separate the real from the unreal.

Although the process of preparation, control, and analysis seems complicated and time consuming, after a woman has trained for ten years, first in the separate steps and then in the entire process, she can, if necessary, perform the entire function in less than a second. One of the controls learned is the ability to release oneself from the artificial confines of the human notion of "time." There is no "time" in the concentration mode—all activities can be managed simultaneously.

Once the basic processes have been mastered, second-level functional states can be invoked such as *Dao*, *Prajna*, and *Adab*. *Dao* is the dormancy trance, a type of bindu suspension in which an adept can slow her physiological activities to a level just on the edge of life-maintenance, a trance useful for survival under threatening conditions and also necessary to rejuvenate cells. The *Prajna* meditation trance is used for deep understanding and for the special state of "seeing" some Sisters are capable of performing (a state usually augmented with enhancement by chemicals such as *mélange*). *Adab*, on the other hand, is a retrieval process accessible to all skilled Bene Gesserits; this state of recall is also called the "demanding memory," a recollection of necessary stimulated externally or by the gestalt of a situation rather than being triggered consciously by the woman herself. *Adab* is different from the "consciousness impression/complete recall" method used regularly to store and process data. The normal mnemonic process allows complete reproduction of any conversation, even simulating the tone and pitch control of the original speaker (a practice always used by Sisters or novices who acted as messengers). But *Adab* not only stores material in the subconscious, it also uses the subconscious to integrate new information with stored data, thus producing completely accurate and logically assimilated memory, a memory so

strong that when stimulated it will overwhelm the woman's consciousness.

Prana-bindu training is also used by the adept in all the daily functions of her life. For example, the famous Bene Gesserit martial arts, the "weirding ways of battle," are based upon complete *prana-bindu* control. The hand-to-hand combat techniques retained from ancient Terran cultures depend upon supreme muscle control for their astonishing ferocity. Not only the unarmed combat maneuvers depend on this training but the extraordinary knife and whip skills also require this command of muscles and nerves. *Prana-bindu* control can heal wounds and retard aging. The Bene Gesserit knew their cellular structure so intimately that they could analyze and neutralize most poisons within their bodies. The great test of this ability occurred during a woman's initiation as a Reverend Mother in neutralizing the "Water of Life" within her system. Occasional women were found to have cellular allergies to and incompatibilities with the chemical and were unable to neutralize it, but fortunately this occurred rarely.

The training program had a secondary objective: the ability to control others whether as individuals, masses, or cultures. The Bene Gesserit is taught to "read" and "register" a person in order to manipulate him by Voice. In "reading" one observes and identifies the clue tones which will control the other person. In "registering" one uses a brief mnemonic trance to retain the clue tones, making that person controllable in future situations. Finally, through the use of *rihani decipherment*, a Bene Gesserit can recognize a registered individual no matter what overt change in behavior or appearance he assumes. *Rihani decipherment* also allowed sisters to unerringly identify Face Dancers and gholas, even when they assumed the appearance of individuals unknown to the Sister herself. The decipherment pattern allowed her to discern the non-human characteristics.

Through Voice, a subtle manipulation of vocal tones, a Bene Gesserit could manipulate individuals or large groups by triggering clue tones. Certain voice patterns trigger primal human responses, and the registered person could be controlled in any situation. Women specially gifted with The Great Control could manage any number of people in any situation, and could even control other Bene Gesserits. Particular subtleties of Voice usage are the *Lie Adroit*—manipulation through concealed falsehood; the *Zensunni Codex*—a play of words that confuses or obscures the truth; and the implantation of auto-suggestive cue words (for example, the most common word thus implanted is "Uroshnor," a word itself empty of meaning, but which, when spoken, triggers a state of immobilization). These techniques, however, are taught only for specific professional work.

In order to learn how to control large groups of people and even cultures, during her final three years of education a candidate enters a series of courses teaching the characteristics of mob behavior (e.g., history, politics, anthropology, and mythology). Unless a woman is to be a political determiner when she graduates or is being groomed for political roles within the order, these courses are theoretical. For those who enter the Missionaria Protectiva, however, a special training program teaches the manipulation of cultural attitude through mythos-manipulation. Truthsayers, economists, and women preparing to be MBAs are all trained in practical group manipulation as well as in theory.

Of course, as a secondary part of the entire training program, candidates are also taught survival techniques. For example, a rudimentary course is "Hand and Finger Signals," while a more advanced course in the same discipline is "Tactile Encoding Methods." Though the techniques of setting and breaking palm locks is designated as an advanced course, there is evidence that each middle-school girl prided herself in mastering the technique. Such primary regimens as the waiting stance, the sense-cleansing regimen, and tranquility mode were taught to children in the kinder houses.

Девять: Престиж Классы

"Когда я решил вести человечество по моему Золотому Пути, я обещал урок, который даже их кости будут помнить. Они говорят, что стремятся к безопасности и тишине, условия, которые они называют миром. Даже когда они говорят, они создают семена хаоса и насилия."

—Лето II, Бог Император

Рано или поздно, ваш персонаж будет хотеть специализироваться, отправив его героическую карьеру в определенном направлении. В дополнение к мультиклассированию среди основных классов, в конце концов ваш персонаж будет иметь право взять уровни в престиж-классе.

Престиж-класс представляет собой фокус и вызов опытному персонажу. Он обеспечивает специализацию и диапазон мощностей и возможностей дать персонажу что-то дополнительно, что будет его отличать от общей массы. Хотя каждый престиж класс естественно строится из некоторых основных классов, каждый престиж-класс доступен для всех персонажей, которые выполняют условия класса, независимо от того, какие основные классы, есть у персонажа.

Престиж классы позволяют ГМу создать специального, эксклюзивного персонажа, особенно привязанного к своей кампании. Эти особые роли, как предложение способностей в противном случае не доступных для персонажей, а также направления и цели связаны с конкретным концептом. Персонаж с престиж-классом будет более специализированным, и, возможно, более мощным, чем герой, который получает уровни только в основном классе.

Тем не менее лучшие персонажи комбинируют уровни основного и престиж-классов, чтобы получить ультимативное преимущество, выбирая класс на каждом уровне, который даст им навыки и таланты, в которых они должны развиваться дальше.

Хотя каждый престиж класс естественно строится из некоторых основных классов, каждый престиж-класс доступен для всех персонажей, которые выполняют условия класса, независимо от того, какие основные классы, есть у персонажа.

ГМ может изменять и добавлять престиж-классы, которые специально подходят для своей кампании. С другой стороны, ГМ может решить, что некоторые кпрестиж-классы не доступны в кампании.

Проконсультируйтесь с ГМом, прежде чем выбрать престиж-класс.

Создание престиж-класса

Престиж классы такие же как и основные классы, кроме того, что у них есть требования, которые должны быть выполнены, прежде чем вы сможете достичь 1-го уровня в классе. Персонаж, который имеет право выбрать престиж-класс в качестве дополнительного класса, когда получает уровни, используя правила мультиклассирования. Некоторые комбинации базовых бонусов атаки, фитов, и рангов умений определяет, имеет ли право персонаж получить уровень престиж класса. См. Глава первая: Персонажи, для подробностей о мультиклассах, рангах умений, и продвижений по уровню.

В соответствии с правилами продвижения, вы должны выбрать новый класс в первую очередь. Затем вы получаете новые возможности и функции, такие как базовая атака или очки умений, чтобы тратить их. Если эти новые способности или возможности выполняют требования престиж-класса, вы можете взять ваш первый уровень в этом классе в следующий раз, при получении нового уровня. Например, если вы получите количество нужных рангов в том или ином умении, достигнув 4-го уровня, то вы можете выбрать престиж-класс, который имеет эти требования, на 5-м уровне. Или, если Вы получите необходимую базовую атаку по достижении 3-го уровня, вы можете выбрать престиж класс когда вы будете готовы подняться на 4-й уровень.

Дополнительно, ГМ может установить в игре требования, такие как оплата профессиональных услуг, специальной подготовки, или принадлежности к определенной группе.

Престиж-классы спроектированы так, что персонажи могут выбрать их в начале 4-го уровня с небольшим планированием, хотя некоторые персонажи не могут претендовать на престиж-класс, пока не окончат свою карьеру. Требования разнообразны, но есть некоторые общие правила. Большинство персонажей должны иметь шансы получить эти требования. Класс и уровень, например, редко используются в качестве требования. Престиж-класс основанный на "личной гвардии императора", например, не потребует перспективного персонажа, чтобы быть Оружейником данного уровня, несмотря на то, что будет наиболее подходящим. Вместо этого, он может требовать базовой атаки +8. Таким образом, оружейник и дуэлянты 8-го уровня могут выбрать престиж класс, но и другие классы будут иметь это право на 11-м уровне.

Эти требования по идее, больше подходят под определенные классы, но не исключают ни одного класса.

Иногда, престиж-классы могут быть созданы, чтобы быть более разборчивыми. Престиж-класс Преподобной Матери, например, требует, чтобы квалификационный персонаж быть женщиной. Такое ограничение развивает различия полов и помогает осознать игровой мир весьма ощутимым образом.

Примеры хороших требования включают:

- Пол
- Бнус базовой атаки
- Число рангов в определенном умении
- Определенные фиты, включая владение определенным оружием или броней
- Минимальная репутация
- Особая способность, такая как сник атака, uncanny dodge, или подобные

Престиж-классы должны предложить ряд специальных возможностей, в том числе по крайней мере некоторые из них не доступны любым другим способом. Требования для престиж-класса достаточно сложны, уровни в новом классе являются жертвой, так что награда должна быть существенной. При проектировании престиж-класса, обратите внимание на класс героя, его специальные способности, и используйте их, изменяйте их и постройте на них требования. Престиж-класс должен быть не менее полезным и мощным, чем обычный класс героя, и если требования высоки, может быть даже более мощным. Всегда балансируйте силы престиж-класса с его требованиями. Если требования диктуют, что определенный престиж-класс не будет доступен для героев ниже 10-го уровня, он должен быть лучше, чем доступный для персонажа на 5-м.

Посол

Квалифицированный дипломат и высокопоставленный военачальник, с пониманием политики и повышенным вниманием к важности компромисса, Посол может быть ловким посредником в спорах между отдельными лицами, организациями, гильдиями, благородными домами или даже империями, разделенными на противоположные идеологии, философию, и политику. Они приносят острое восприятие и понимание к столу, стараясь заранее (и самостоятельно) разработать программы без ущерба для своей целостности или подорва доверия, оказанного им в качестве представителей фракций, благородных домов и звездных империй.

Как уполномоченный представитель фракции, благородного дома, гильдии, или империи, посол имеет право на льготы, выходящие за права простых людей. Эти льготы применяются только тогда, когда признается лояльность посла фракции, благородного дома, гильдии, или империи. Выберите этот престиж-класс, если вы хотите, чтобы ваш персонаж, преуспевал в переговорах и имел политические связи и "влияние".

Требования

Чтобы получить право стать Послом, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Умения: Diplomacy 6+ ranks, and Knowledge (civics) 6+ ranks.

Фиты: Favor class feature, and one of the following feats: Ambassador, Bureaucratic Flair, или CHOAM Advsiior.

Пристрастие: Посол должен внести залог его первичной верности фракции, благородного дома, гильдии, или звездной империи и оставаться послушным слугой этого органа, если посол нарушает эту верность, она теряет все преимущества дипломатического иммунитета и Open Arms плющечку класса (см. Классовые возможности, ниже).

Информация класса

Следующая информация относится к престиж-классу Посол.

Дайс живучести

Посол получает 1d6 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Посол получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми для Посла.

Bluff (Cha), Diplomacy (Cha), Gather Information (Cha), Intimidate (Cha), Knowledge (behavioral sciences, civics, current events, history, theology & philosophy) (Int), Profession (Wis), Read/Write Language, Research (Int), Sense Motive (Wis), and Speak Language.

Skill Points at Each Level: 5 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Посол.

Дипломатический Иммуитет

Начиная с 1-го уровня, если посол арестован за преступление, он может сделать проверку дипломатии, обращаясь к его дипломатическим полномочиям и не страдают обычными правовыми штрафами или наказаниями. Тяжесть преступления определяет DC проверки дипломатии, и как власти отреагируют, если проверка будет успешна. См. Таблицу 1-3: Дипломатический иммунитет.

Если один из консулов Посла (см. select consul ниже), арестован за преступление, и не в состоянии обеспечить свое освобождение, посол может заступиться за консула. Можно помочь другу проверкой дипломатии (см. оказании помощи другому на стр. 47).

Посол, которые постоянно вызывает к привилегии дипломатического иммунитета, либо для своего имени или для защиты его выбранного консула, скорее всего, будет отозван или уничтожен теми, кого он поклялся представлять (по усмотрению ГМа).

Open Arms

Начиная с 2-го уровня, посол искусен в инициации мирных переговоров. Он может добавить competence бонус, равный половине своего уровня Посла на все проверки дипломатии.

Бонусные фиты

На 3-ем, 6-ом и 9-ом уровнях, посол получает бонусный фит. Бонусный фит должен быть выбран из следующего списка и посол должен отвечать всем требованиям фита, чтобы выбрать его.

Attentive, Dodge, Educated, Householder, Improved Initiative, Low Profile, Oathbound, Old Debts, Renown, Trustworthy.

Доступ к информации(information access)

Начиная с 4-го уровня, посол может сделать проверку сбора информации, не тратя деньги, при условии, что он имеет дело с отдельными лицами или организациями, которые helpful, friendly, indifferent, or unfriendly по отношению к нему или тем, кого она представляет. Работа с отдельными лицами или организациями, которые являются враждебными, требует от посла тратить обычные суммы при использовании умения собрать информацию.

Жалование

Квалифицированным дипломатам хорошо платят за их лояльность и преданность, и они привыкли к путешествиям в роскоши. На 5-м уровне, и еще раз на 8-м уровне, посол получает разовую прибыль 1d8 x 1000 солари.

Запрещенный доступ(restricted access)

На 7-м уровне, посол получает разрешение на доступ к файлам с ограниченным доступом или секретную информацию из любого источника, которая известна его фракции, организации, стране, миру, или звездной империи. Он получает +5 circumstance бонус на проверку Research.

Выбор консула(Select consuls)

На 10-м уровне, посол может назначить ряд лиц, равную его бонусу репутации "консулами" или атташе. Эти назначенные лица получают все выгоды от дипломатического иммунитета, доступ к информации с ограниченным доступом (information access и restricted access). Посол может отменить эти привилегии в любое время и назначить замену консулов, если он посчитает нужным. 1d4 часов занимает у посла назначить или отозвать привилегии атташе.

Table 8-1: Посол

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+0	+2	Diplomatic Immunity	+1	+1
2nd	+1	+0	+0	+3	Open arms	+1	+1
3rd	+2	+1	+1	+3	Bonus feat	+2	+1
4th	+3	+1	+1	+4	Information access	+2	+2
5th	+3	+1	+1	+4	Stipend	+3	+2
6th	+4	+2	+2	+5	Bonus feat	+3	+2
7th	+5	+2	+2	+5	Restricted access	+4	+3
8th	+6	+2	+2	+6	Stipend	+4	+3
9th	+6	+3	+3	+6	Bonus feat	+5	+3
10th	+7	+3	+3	+7	Select consuls	+5	+4

ASSASSIN

Мастера делать быстрые, смертельные удары, убийцы также специализируются на проникновении и маскировке. Убийцы часто работают в качестве шпионов, информаторов, убийц по найму, или агентов мести, особенно в формальном споре Канли. Их подготовка в области анатомии, скрытности, и ядов позволяет им выполнять миссии смерти с шокирующей, ужасающей точностью.

Ментаты, Бене Гессерит и Плуты больше подходят для классического скрытного убийцы в тени, с лезвием несущим верную смерть. Дуэлянты и оружейники работают как воины-убийцы, с той же эффективностью, убивая в бою как из тени. Как NPC, убийцы работают в гильдии или тайном обществе, которые скрываются по всей вселенной, или расположены в удаленных крепостях. Иногда они служат более мощным злым персонажам по отдельности или в группе. Обчно убийца работает в одиночку, и только наиболее способные готовы работать без всякой помощи или поддержки.

Требования

To qualify to become an Assassin, a character must fulfill the following criteria.

Skills: Move Silently 8+ ranks, Hide 8+ ranks, Disguise 4+ ranks.

Special: In addition to the skill ranks above, the assassin must kill someone for no other reason than to join the assassins.

Информация класса

The following information pertains to the Assassin prestige class.

Дайс живучести

Ассасин получает 1d6 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Acrobatics (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Craft (chemical) (Int), Disable Device (Int), Escape Artist (Dex), Hide (Dex), Knowledge (current events, history) (Int), Move Silently (Dex), Read/Write Language, Search (Int), Sense Motive (Wis), Spot (Wis), and Speak Language.

Skill Points at Each Level: 7 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Ассасин.

Proficiencies

An assassin's training focuses on weapons suitable for stealth and sneak attacks. Assassins are proficient with archaic weapons, light armor, and Holtzman energy shields. Note that armor check penalties for armor heavier than light apply to the skills Acrobatics, Climb, Escape Artist, Hide, Jump, and Move Silently, and that carrying heavy gear imposes a check penalty on Swim checks.

Sneak Attack

If an assassin can catch an opponent when she is unable to defend

himself effectively from his attack, he can strike a vital spot for extra damage. Basically, any time the assassin's target would be denied her Dexterity bonus to Defense (whether she actually has a Dexterity bonus or not), the assassin's attack deals +1d6 points of damage.

This extra damage increases by +1d6 points every other level. Should the assassin score a critical hit with a sneak attack, this extra damage is not multiplied. It takes precision and penetration to hit a vital spot, so ranged attacks can only count as sneak attacks if the target is 10 meters away or less. With a sap or unarmed strike, the assassin can make a sneak attack that deals subdual damage instead of normal damage.

He cannot use a weapon that deals normal damage to deal subdual damage in a sneak attack, not even with the usual -4 penalty, because he must make optimal use of his weapon in order to execute the sneak attack.

The assassin must be able to see the target well enough to pick out a vital spot—and able to reach that vital spot. The assassin cannot sneak attack while striking at a creature with concealment or by striking the limbs of a creature whose vitals are beyond reach.

If an assassin gets a sneak attack bonus from another source (such as knave levels), the bonuses to damage stack.

Death Attack

If the assassin studies his victim for at least 3 rounds and then makes a sneak attack with a melee weapon that successfully deals damage, the attack has the additional effect of possibly either paralyzing or killing the target (assassin's choice). While studying the victim, the assassin can undertake other actions so long as his attention stays focused on the target and the target does not detect the assassin or recognize the assassin as an enemy (GM's discretion).

If the victim of such an attack fails her Fortitude saving throw (DC 10 + the assassin's class level + assassin's Intelligence modifier) against the kill effect, she dies (immediately reduced to -10 wound points). If the saving throw fails against the paralysis effect, the victim's mind and body become enervated, rendering her completely helpless and unable to act for 1d6 rounds plus 1 round per level of the assassin.

If the victim's saving throw succeeds, the attack is just a normal sneak attack. Once the assassin has completed the 3 rounds of study, he must make the death attack within the next 3 rounds. If a death attack is attempted and fails (the victim makes her save) or if the assassin does not launch the attack within 3 rounds of completing the study, 3 new rounds of study are required before he can attempt another death attack.

Poison

Assassins are trained in the use of poison and by 1st level, never risk accidentally poisoning themselves when applying poison to a blade.

Saving Throw Bonus vs. Poison

Assassins train with poisons of all types and slowly grow more and more resistant to their effects. This is reflected by a natural saving throw bonus to all poisons gained at 2nd level that increases by +1 for every two levels the assassin gains (+1 at 2nd level, +2 at 4th level, +3 at 6th level, and so on).

Uncanny Dodge

Starting at 2nd level, the assassin gains the extraordinary ability to react to danger before his senses would normally allow him to even be aware of it. At 2nd level and above, he retains his Dexterity bonus to Defense (if any) regardless of being caught flat-footed or struck by a hidden attacker. (He still loses his Dexterity bonus to Defense if immobilized.)

At 5th level, the assassin can no longer be flanked, and can react to opponents on opposite sides of him as easily as he can to a single attacker. This denies the knave (or other assassins) the ability to use flank attacks to sneak attack the assassin. The exception to this defense is that a knave or assassin at least four levels higher than the assassin can flank him (and thus sneak attack him).

At 10th level, the assassin gains an intuitive sense that alerts him to

avoid danger from traps, giving him a +1 bonus to Reflex saves made to avoid traps. If the assassin has another class that grants the uncanny dodge ability, add together all the class levels of the classes that grant the ability and determine the character's uncanny dodge ability on that basis.

Table 8-2: The Assassin

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+2	+0	Sneak attack +1d6, death attack, poison	+2	+0
2nd	+1	+0	+3	+0	+1 save vs. poison, uncanny dodge (Dex)	+2	+0
3rd	+2	+1	+3	+1	Sneak attack +2d6	+3	+1
4th	+3	+1	+4	+1	+2 save vs. poison	+3	+1
5th	+3	+1	+4	+1	Sneak attack +3d6, uncanny dodge (flank)	+4	+1
6th	+4	+2	+5	+2	+3 save vs. poison	+4	+2
7th	+5	+2	+5	+2	Sneak attack +4d6	+5	+2
8th	+6	+2	+6	+2	+4 save vs. poison	+5	+2
9th	+6	+3	+6	+3	Sneak attack +5d6	+6	+3
10th	+7	+3	+7	+3	+5 save vs. poison, uncanny dodge (traps)	+6	+3

BODYGUARD

A bodyguard makes security his specialty. He knows how to keep someone safe and how to provide personal protection to the utmost degree. The bodyguard can be more than a security specialist, however. He might be part private detective, part hired muscle. He might serve as a pilot or other personal aide, in addition to being ready at all times to offer protection to his charge. The bodyguard has the ability to avoid trouble, and when trouble can't be avoided, he can protect a client through a variety of other means.

Select this prestige class if you want your character to excel at security and safekeeping, both from a tactical perspective and through the use of whatever level of force is required. A staple in many Noble Houses throughout the Imperium, the bodyguard might be a householder in voluntary service to a lord, or simply a hired mercenary.

Требования

To qualify to become a Bodyguard, you must fulfill the following criteria.

- Base Attack Bonus: +3.
- Skills: Concentrate 6+ ranks, Intimidate 6+ ranks.
- Feat: Martial Arts, Laser Weapons Proficiency.

Информация класса

The following information pertains to the Bodyguard prestige class.

Дайс живучести

Телохранитель получает 1d12 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми: Concentration (Con), Drive (Dex), Gather Information (Cha), Intimidate (Cha), Knowledge (behavioral sciences, civics, current events, streetwise) (Int), Listen (Wis), Read/Write Language, Search (Int), Sense Motive (Wis), Speak Language, Spot (Wis).

Skill Points at Each Level: 4 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Телохранитель.

Starting Feats

The Bodyguard is proficient with all simple and martial weapons, as well as light and medium armor, and Holtzman shields.

Harm's Way

Once per round, if the Bodyguard is adjacent to an ally who is targeted by a direct melee or ranged attack (but not an area effect), the Bodyguard can subject him or herself to the attack in the ally's stead. If the attack hits the Bodyguard, he or her takes damage normally. If it misses, it also misses the ally.

The Bodyguard must declare his or her intention to place him or herself in harm's way before the attack roll is made. The Bodyguard selects his or her ally either prior to combat or immediately after the Bodyguard makes his or her initiative check. The Bodyguard can't change his or her ally for the duration of the combat.

Combat Sense

This ability allows a Bodyguard of 2nd level or higher to designate a single opponent during his or her action and receive a +1 competence bonus on attacks against that opponent. The Bodyguard can select a new opponent on any action.

At 8th level, the competence bonus increases to +2.

Bonus Feat

At 3rd, 6th, and 9th level, the Bodyguard gets a bonus feat.

The bonus feat must be selected from the following list, and the Bodyguard must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Advanced Laser Weapons Proficiency, Armor Proficiency (heavy), Attentive, Combat Expertise, Combat Martial Arts, Combat Reflexes, Dodge, Improved Dodge, Improved Feint, Precise Shot, Quick Draw, Quick Healer, Vehicle Expert.

Sudden Action

Once per day, a Bodyguard of 4th level or higher can focus his or her effort to burst into sudden action when the situation calls for it. The Bodyguard can change his or her place in the initiative order, moving higher in the count by a number less than or equal to his or her class level, as the Bodyguard sees fit. The Bodyguard can declare the use of this ability at the start of any round, before anyone else takes an action.

Improved Charge

A Bodyguard of 5th level or higher can make a charge without having to move in a straight line. All other charge rules apply, but the Bodyguard can alter his or her direction when making a charge to avoid obstacles.

Defensive Strike

At 7th level, if an opponent makes a melee attack against the Bodyguard and misses while the Bodyguard is using the total defense option, the Bodyguard can attack that opponent on his or her next turn (as an attack action) with a +4 bonus on his or her attack roll. The Bodyguard gains no bonus against an opponent who doesn't attack the Bodyguard or against an opponent who makes a successful attack.

Blanket Protection

At 10th level, a Bodyguard can use his expertise to provide protection for up to six allies (not including himself) within sight and voice range of his position.

The Bodyguard spends 1 action point and takes a full-round action to issue orders and directions. Doing this provides the Bodyguard's allies with a +1 insight bonus to Defense for 3 rounds.

Table 8-3: The Bodyguard

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+1	+2	+0	Harm's way, starting feats	+2	+0
2nd	+1	+2	+3	+0	Combat sense +1	+2	+0
3rd	+2	+2	+3	+1	Bonus feat	+3	+1
4th	+3	+2	+4	+1	Sudden action	+3	+1
5th	+3	+3	+4	+1	Improved charge	+4	+1
6th	+4	+3	+5	+2	Bonus feat	+4	+2
7th	+5	+4	+5	+2	Defensive strike	+5	+2
8th	+6/+1	+4	+6	+2	Combat sense +2	+5	+2
9th	+6/+1	+4	+6	+3	Bonus feat	+6	+3
10th	+7/+2	+5	+7	+3	Blanket protection	+6	+3

ENGINEER

Engineers are vital members of any industrialized society, responsible for building and maintaining weapons, vehicles, starships and more. Although many Engineers confine themselves to workshops, garages and shipyards, some are drawn to a life of adventure and prefer to work "in the field." Some of the best and brightest Engineers ply their trade aboard starships on distant colonized worlds and on the battlefield. Every organization and nation that depends on technology relies on their knowledge. Engineers use their knowledge of how things are put together to move effectively take things apart and are often called in to bypass security measures or whip up special weapons for field troops in dangerous situations.

Select this prestige class if you want your character to excel at building, modifying, repairing, and disabling electrical and mechanical equipment, including weapons.

Требования

To qualify to become an Engineer, you must fulfill the following criteria.

Skills: Craft (mechanical) 6+ ranks, Disable Device 6+ ranks, Knowledge (technology) 6+ ranks, Repair 6+ ranks.

Информация класса

The following information pertains to the Engineer prestige class.

Дайс живучести

Инженер получает 1d6 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Craft (mechanical, structural) (Int), Disable Device (Int), Drive (Dex), Knowledge (physical sciences, technology) (Int), Navigate (Int), Pilot (Dex), Read/Write Language (none), Repair (Int), Search (Int), Speak Language (none).

Skill Points at Each Level: 7 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Инженер.

Builder

At 1st level, the Engineer gains the bonus feat Builder.

Improve Kit (+1)

An engineer can use his know-how to upgrade an electrical or mechanical tool kit at no additional cost.

Electrical Tool Kit, Basic: For the cost of a basic electrical tool kit, an Engineer can assemble a mastercraft (+1) version of the kit that grants a +1 equipment bonus on all Repair checks made to fix electrical devices.

Electrical Tool Kit, Deluxe: For the cost of a deluxe electrical tool kit, an Engineer can assemble a mastercraft (+1) version that grants a +3 equipment bonus (instead of the usual +2 equipment bonus) on all Repair checks made to fix electrical devices and a +1 equipment bonus on all Craft (electrical) checks.

Mechanical Tool Kit, Basic: For the cost of a basic mechanical tool kit, an Engineer can assemble a mastercraft (+1) version of the kit that grants a +1 equipment bonus on all Repair checks made to fix mechanical devices.

Mechanical Tool Kit, Deluxe: For the cost of a deluxe mechanical kit, an Engineer can assemble a mastercraft (+1) version that grants a +3 equipment bonus (instead of the usual +2 equipment bonus) on all Repair checks made to fix mechanical devices and a +1 equipment bonus on all Craft (mechanical) and Craft (structural) skill checks.

Quick Craft

At 2nd level, an engineer learns how to craft ordinary scratch-built electronic, mechanical, and structural objects more quickly than normal.

When using the Craft (electronic), Craft (mechanical), or Craft (structural) skill to build an ordinary scratch-built item, the Engineer reduces the building time by one-quarter. For example, a complex electronic device that normally takes 24 hours to build takes the Engineer just 18 hours to build.

At 5th level, the Engineer reduces the building time of ordinary objects and mastercraft objects by half.

Superior Repair

At 2nd level, an Engineer learns improved ways of repairing meks, vehicles, starships, weapons, and cybernetic attachments.

An engineer with a mechanical tool kit and an appropriate facility (a workshop, garage, or hangar) can repair damage to a mek, vehicle, weapon, starship, or cybernetic attachment. (Without a mechanical tool kit, the Engineer takes a -4 penalty on the Repair check.) With 1 hour of work, the engineer can restore a number of wound points based on his Repair check result, as shown in the table below. If damage remains, the Engineer may continue to make repairs for as many hours as needed to fully repair the damaged item.

Repair Check Result	Damage Repaired
Less than 20	None
20 – 29	2d6 + Engineer class level
30 – 39	3d6 + Engineer class level
40+	4d6 + Engineer class level

Bonus Feats

At 3rd, 6th, and 9th level, the Engineer gets a bonus feat. The bonus feat must be selected from the following list, and the Engineer must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Aircraft Operation, Cautious, Educated, Gearhead, Mastercrafter, Salvage, Surface Vehicle Operation, Vehicle Expert, Zero-G Training.

Improve Kit (+2)

At 4th level, the Engineer can assemble exemplary mastercraft (+2) electrical and mechanical tool kits. This ability works the same as the 1st-level improve kit class feature, except that the equipment bonuses improve by an additional +1.

Reconfigure Weapon

At 4th level, an Engineer can reconfigure a melee or ranged weapon, improving one aspect it. Reconfiguring a weapon requires 1 hour of work and a successful Repair check (DC 20); reconfiguring a mastercraft weapon is slightly harder (DC 20 + the weapon's mastercraft bonus feature). An Engineer may take 10 or take 20 on this check.

The reconfiguration imposes a -1 penalty on attack rolls made with the weapon but grants one of the following benefits indefinitely:

Changed Rate of Fire: The reconfiguration changes the weapon's rate of fire. A semiautomatic-only weapon switches to an automatic only weapon (or vice versa). This benefit applies only to ranged weapons with either semiautomatic or automatic fire settings.

Greater Ammo Capacity: The reconfigured weapon can hold 50% more ammunition than normal. This benefit applies only to weapons that take ammunition.

Greater Concealment: The reconfiguration grants a +2 bonus on Sleight of Hand checks made to conceal the reconfigured weapon.

Greater Range Increment: The reconfigured weapon's range increment increases by 4 meters. This benefit applies only to weapons with range increments.

Signature User: This weapon is reconfigured for a single individual's use only and is treated as a unique exotic weapon. Anyone else who uses the weapon takes a -4 nonproficiency penalty on attack rolls.

Sabotage

At 4th level and beyond, the Engineer can sabotage an electrical or mechanical device so that it operates poorly. The Engineer must

succeed on a Disable Device check (DC 20) to accomplish the downgrade, and sabotaging a mastercraft object is slightly harder (DC 20 + the mastercraft object's bonus feature). Noticing the Engineer's handiwork without first testing the sabotaged device requires a successful Search check (DC = the Engineer's Disable Device check result). Fixing the sabotaged item requires a successful Repair check (see the Repair skill description in Chapter Three).

Sabotage Device: As a full-round action, the Engineer can reconfigure a device with electrical or mechanical components (such as a tool kit, cybernetic device, or a vehicle) so that anyone who uses it suffers a penalty equal to the Engineer's class level on skill checks made to use the device.

Sabotage Weapon: As a full-round action, the Engineer can sabotage a weapon so that it misfires or breaks the next time it is used. A sabotaged weapon cannot be used effectively until repaired.

This use of sabotage also applies to meks and vehicle weapons.

Craft XP Reserve

Starting at 5th level, an Engineer with the Mastercrafter feat can build mastercraft electronic and mechanical devices without investing as much of himself in the process.

At 5th level and every level thereafter, an Engineer gains a special reserve of experience points equal to 100 x his Engineer class level. These extra experience points are separate from experience gained through level advancement and can only be used to make mastercraft items: they do not count toward level gain.

An Engineer must spend the extra experience points he gains at each level, for when the Engineer gains a level, he loses any unspent experience points in his reserve. For example, at 6th level, the Engineer gains 600 XP to spend on making mastercraft items; any unspent experience points in his reserve from the previous level are lost, and these XP do not carry over when he attains 7th level.

Improve Kit (+3)

At 7th level, the Engineer can assemble superior mastercraft (+3) electrical and mechanical tool kits. This ability works as the 4th-level improve kit class feature, except the equipment bonuses improve by an additional +1.

Quick Fix

At 7th level, the Engineer can repair a mechanical or electrical device in half the normal time; see the Repair skill description in Chapter Three for normal repair times. However, cutting the repair time increases the Repair check DC by 5.

Weapon Upgrade

At 8th level, an Engineer can upgrade handheld or mek-installed weapons, as well as on-board weapon systems in vehicles or ships.

Handheld / Mek Weapon Upgrade	DC
Weapon also dazes target for 1 round	25
Weapon also knocks target prone	30
Weapon leaves target shaken for 1d4 rounds	35
Weapon also stuns target for 1d4 rounds	49
Vehicle / Starship Weapon Upgrade	DC
Weapon deals an extra two dice of damage	25
Weapon ignores 5 points of target's hardness/DR	30
Weapon's critical hit multiplier increases by 1	35
Weapon ignores 10 points of target's hardness/DR	49

The Engineer must spend 1 hour tinkering with the weapon, after which he must succeed at a Craft (mechanical) check. The DC varies depending on how the weapon is modified, as shown in the table above. If the skill check fails, the attempt to modify the weapon also fails, although the Engineer may try again. (The Engineer may take 20 on the skill check, but the upgrade takes 20 hours to complete.) an upgraded weapon has a 10% chance of breaking after each time it is used; it cannot be used again until repaired, and repairing it requires 1 hour and a successful Repair check (DC 40).

Unflustered

A 10th-level, Engineer can perform complicated tasks without provoking attacks of opportunity from adjacent foes.

During any round in which the Engineer uses the Craft, Demolitions, Disable Device, or Repair skill, he can first make a Concentration check (DC 15) to use the desired skill without provoking attacks of opportunity. Making the Concentration check doesn't cost the Engineer an action. He may take 10 on the Concentration check, but not 20.

Table 8-4: The Engineer

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+1	+1	+0	Builder, improve kit	+2	+0
2nd	+1	+2	+2	+0	Quick craft, superior repair	+2	+0
3rd	+2	+2	+2	+1	Bonus feat	+3	+1
4th	+3	+2	+2	+1	Improve kit, reconfigure weapon, sabotage	+3	+1
5th	+3	+3	+3	+1	Craft XP reserve, quick craft	+3	+2
6th	+4	+3	+3	+2	Bonus feat, craft XP reserve	+4	+2
7th	+5	+4	+4	+2	Craft XP reserve, improve kit, quick fix	+4	+3
8th	+6	+4	+4	+2	Craft XP reserve, weapon upgrade	+5	+3
9th	+6	+4	+4	+3	Bonus feat, craft XP reserve	+5	+4
10th	+7	+5	+5	+3	Craft XP reserve, unflustered	+6	+4

FEDAYKIN

From the burning wastes of The most dreaded warriors of their time, more feared than the Sardaukar of the Padishah Empire, the Fedaykin were considered by some to have been the equal of the Fish Speakers. To a man the Fedaykin were Fremen who served Paul Muad'Dib in his first battle against House Corrino and the Harkonnen forces—and then as his elite troops in the Second Jihad. With the possible exception of the Sardaukar, no other troops were more fanatical or more skilled in the art of killing. In every recorded battle between the Sardaukar and Fedaykin, the Fedaykin soundly defeated their foes.

Требования

To qualify to become a Fedaykin, a character must fulfill the following criteria.

Base Attack Bonus: +2.

Skills: Command 6 ranks, Ride (sandworm) 3 ranks, Survival 6 ranks.

Feats: Toughness, and one of Blooded, Disciplined or Survivor.

Информация класса

The following information pertains to the Fedaykin prestige class.

Дайс живучести

Федайкин получает 1d10 очков живучести за уровень.

Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Climb (Str), Command (Cha), Handle Animal (Cha), Hide (Dex), Knowledge (tactics) (Int), Move Silently (Dex), Ride (sandworm) (Dex), Speak Language (none), Spot (Wis), Survival (Wis), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at Each Level: 5 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Федайкин.

Traceless Step

At 1st level, Fedaykin have trained themselves to remove all traces of their presence. See the feat.

Greater Weapon Focus

At 2nd level, the Fedaykin are superior knife fighters. The Fedaykin gains the feat Greater Weapon Focus for free, and the character level prerequisite is waived if the character has not already reached 8th level.

Bonus Feats

At 3rd, 6th, and 9th level, the Fedaykin may select a bonus feat from the following list. He must still meet all the prerequisites of the feat to select it.

Alertness, Blind-Fight, Blooded, Cleave, Combat Reflexes, Combat Martial Arts [Improved Combat Martial Arts, Advanced Combat Martial Arts], Disciplined, Dodge, Duelist, Elusive Target, Great Fortitude, Run, Stealthy, Weapon Finesse, Power Attack.

Fighting Force

At 4th level, a Fremen has learned the art of leading men in battle.

This ability grants the Fedaykin the power to attract followers (but not a cohort) as per the Leadership feat.

Call the Worm

At 5th level, a Fedaykin learns the art of calling Shai-Hulud. This ability grants a Fedaykin a +2 competence bonus on all checks to attract a sandworm, stacking with a Fremen's ability of the same name.

Heat Endurance

At 7th level, the Fedaykin gains Heat Endurance as the feat of the same name.

If the character already has the feat Heat Endurance, the Fedaykin gains Improved Heat Endurance.

Superior Conditioning

Beginning at 8th level, a Fedaykin learns how to shake off adverse conditions. When a Fedaykin is subjected to one of the following conditions, the duration of the condition's effect is halved: cowering, dazed, exhausted, fatigued, nauseated, panicked, paralyzed, shaken, and stunned. If the condition's duration is only 1 round, the Fedaykin is not affected.

Decisive Attack

At 10th level, when a Fedaykin spends an action point to modify the result of an attack roll, he may roll an additional 1d6 and take the best result, discarding the lower roll(s).

Table 8-5: The Fedaykin

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+2	+0	+0	Traceless step	+2	+0
2nd	+2	+3	+0	+0	Greater weapon focus	+2	+0
3rd	+3	+3	+1	+1	Bonus feat	+3	+1
4th	+4	+4	+1	+1	Fighting force	+3	+1
5th	+5	+4	+2	+2	Call the worm	+3	+2
6th	+6	+5	+2	+2	Bonus feat	+4	+2
7th	+7	+5	+3	+3	Heat Endurance	+4	+3
8th	+8	+6	+3	+3	Superior Conditioning	+5	+3
9th	+9	+6	+4	+4	Bonus feat	+5	+4
10th	+10	+7	+4	+4	Decisive Attack	+6	+4

FIELD OFFICER

The Field Officer coordinates armed forces in the field. A natural leader with the heart of a warrior, he knows how to direct allies and lead by example. His tactical knowledge gives him and his team an edge in any conflict, and he's not afraid to get his hands dirty (or bloody) in the process of completing a mission. A Field Officer might command a small counter-terrorist team, a group of well-trained soldiers assigned to "black ops" missions, or a team of undisciplined mercenaries who require strong leadership.

Requirements

To qualify to become a Field Officer, a character must fulfill the following criteria.

Base Attack Bonus: +2.

Skills: Diplomacy 6+ ranks, Knowledge (tactics) 6+ ranks.

Feat: Laser Weapons Proficiency, Military Rank (officer).

Информация класса

The following information pertains to the Field Officer prestige class.

Vitality Die

Полевой офицер получает 1d8 очков живучести за уровень.

Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Bluff (Cha), Diplomacy (Cha), Gather Information (Cha), Intimidate (Cha), Knowledge (behavioral sciences, history, tactics, theology & philosophy) (Int), Read/Write Language (none), Sense Motive (Wis), and Speak Language (none).

Skill Points at Each Level: 5 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Полевой Офицер.

Leadership

By providing supervision and guidance, a Field Officer can improve an ally's chances of succeeding at a skill check. Instead of making a skill check to aid another, the Field Officer makes a Diplomacy check (DC 10). He cannot take 10 or take 20 on the check. Success grants a competence bonus on the ally's skill check equal to the Field Officer's Charisma bonus or Reputation bonus, whichever is greater. The ally must be within sight and hearing distance of the Field Officer and must be able to understand him.

A Field Officer cannot use this ability on himself.

Uncanny Survival

Beginning at 2nd level, a Field Officer can add one-half his class level to his Defense for 1 round, once per day. (The bonus applies to the Field Officer's touch and flat-footed Defense, as well.) He must declare he is doing this at the beginning of his turn, and the Defense bonus lasts until his next round of actions.

Bonus Feats

At 3rd, 6th, and 9th level, the Field Officer gets a bonus feat. The bonus feat must be selected from the following list, and the Field Officer must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Advanced Laser Weapon Proficiency, Armor Proficiency (light), Armor Proficiency (medium), Armor Proficiency (heavy), Combat Expertise, Dodge, Improved Combat Expertise, Improved Dodge, Improved Initiative, Iron Will, Mobility, Precise Shot, Quick Draw, Renown, Shot on the Run.

Tactical Expertise

Starting at 4th level, as a full-round action, a Field Officer can use his tactical knowledge to coordinate allies. Allies to be affected must be within sight and hearing distance and must be able to understand him.

The Field Officer makes a Knowledge (tactics) check with (DC 15 + the number of allies affected). He cannot take 10 or 20 on the check. If the check succeeds, all affected allies gain a competence bonus on attack rolls or a dodge bonus to Defense equal to the Field Officer's Reputation bonus. The Field Officer chooses which of the two benefits to impart and must impart the same benefit to all affected allies. The benefits last for 1 round. If the check fails, the Field Officer's allies gain no benefit, but the action is still spent.

A Field Officer cannot apply the benefits of this ability to himself.

August Leadership

The Field Officer gains this ability at 5th level. It works like the leadership ability (see above), except the Field Officer adds his Charisma bonus and his Reputation bonus to the ally's skill check.

Tactical Mastery

At 7th level, the Field Officer requires less time to direct his allies. This ability is similar to tactical expertise (see Tactical Expertise, above) but requires an attack action instead of a full-round action.

Commanding Presence

At 8th level and beyond, a Field Officer can use an attack action and his commanding presence to enable an ally or weaken a single foe's resolve. Enabling an ally requires an attack action and a successful Diplomacy check (DC 20). If the check succeeds, the Field Officer can negate any one of the following harmful conditions affecting a single ally: cowering, dazed, fatigued, nauseated, panicked, shaken, or stunned. The ally to be affected must be within sight and hearing distance of the Field Officer and must be able to understand him.

The Field Officer cannot use this ability on himself. Weakening a foe's resolve requires an attack action and a successful Intimidate check (DC = target's level check). If the check succeeds, the target is shaken for a number of rounds equal to 1d6 + 1/2 the Field Officer's class level + the Field Officer's Cha modifier. The target must be within sight and hearing distance of the Field Officer and must be able to understand him. A target that resists the Field Officer's attempt to weaken its resolve is immune to the Field Officer's use of this ability for 24 hours.

Action Trust

At 10th level, the Field Officer's mere presence inspires, safeguards, and motivates his allies.

As a free action, a Field Officer may spend one of his action points to modify an ally's attack roll, skill check, ability check, level check, or saving throw result by +2d6 (applying a bonus of +2 to +12).

The ally to be affected must be within sight and hearing distance of the Field Officer to gain the benefits of the Field Officer's spent action point. A Field Officer may use this ability once per round, and not on himself (he gains the normal benefits for spending an action point on himself).

Any character may transfer some or all of her action points to the Field Officer as a free action. The Field Officer must consent to the transfer, and these action points become the Field Officer's to spend as he sees fit.

Table 8-6: Field Officer

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+0	+0	+2	Leadership	+1	+1
2nd	+2	+0	+0	+3	Uncanny survival	+1	+1
3rd	+3	+1	+1	+3	Bonus feat	+2	+1
4th	+4	+1	+1	+4	Tactical expertise	+2	+2
5th	+5	+1	+1	+4	August leadership	+3	+2
6th	+6	+2	+2	+5	Bonus feat	+3	+2
7th	+7	+2	+2	+6	Tactical mastery	+4	+3
8th	+8	+2	+2	+6	Command Presence	+4	+3
9th	+9	+3	+3	+7	Bonus feat	+5	+3
10th	+10	+3	+3	+7	Action trust	+5	+4

HOUSE LORD

Some more successful nobles are often referred to as "Lords of the Expanse," because of the large domains they rule. The Major Houses, such as Atreides, Corrino, Harkonnen, Tseida and Wallach, each rule an entire system (or systems) and millions of sentient beings. These House Lords control the very lives of their subjects, granting prosperity through their benevolence or suffering through their malice, often as the whim strikes them.

Требования

To qualify to become a House Lord, a character must fulfill the following criteria:

Skills: Bluff 6+ ranks, Diplomacy 8+ ranks, Gather Information 6+

ranks.

Feat: Noble Title.

Reputation: +5.

Special: The character must be a member in good standing of a noble house in the Landsraad.

Информация класса

The following information pertains to the House Lord prestige class.

Дайс живучести

Лорд Дома получает 1d6 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Bluff (Cha), Craft* (Int), Diplomacy (Cha), Disguise (Cha), Forgery (Int), Gamble (Wis), Gather Information (Cha), Intimidate (Cha), Knowledge* (Int), Perform* (Cha), Read/Write Language (none), Sense Motive (Wis), and Speak Language (none).

Skill Points at Each Level: 6 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Лорд Дома.

Starting Feats

A House Lord gains the following feats if he does not already possess them: Holtzman Shield Proficiency, Laser Weapon Proficiency.

Moment of Weakness

A House Lord has trained himself to see the weaknesses of others and knows how to exploit them to his advantage. A House Lord may make one additional attack of opportunity per round.

Minions

Beginning at 2nd level, a House Lord can add his House Lord class level to any Reputation checks made to attract followers.

Resource Access

At 3rd level, a House Lord has access to a wide array of resources. Once per day, the House Lord can make a Charisma check to use those resources.

Commanding Presence

A House Lord has an unnerving aura of leadership that is easily perceived by others. Starting at 4th level, the Lord of the Expanse gains a +2 inherent bonus on all opposed checks.

Personal Transport

At 5th level, the House Lord gains a starship for his personal use. This ship is always a space transport and is most commonly a stock *Guardian*-class light cruiser (though the GM can assign the character any space transport, at her discretion).

Expanded Retinue

At 5th level, the House Lord gains a number of loyal servants equal to his Charisma bonus +1. Determine the servants' level by subtracting 5 from the House Lord's character level.

The GM determines the retinue's exact composition, but all are ordinaries as described on p. XX. Consult the player for ideas on the type of retinue he'd enjoy, and do your best to make the NPCs fun background characters.

Greater Investiture

At 7th level, the House Lord receives an extremely valuable grant from his political entity. Possible greater investitures include a large plot of land with an estate and small village, a rooftop mansion on Geidi Prime, or a luxurious large sky yacht. The prestige and revenues

associated with the greater investiture grant the House Lord a +3 Wealth bonus.

Bonus Class Skill

At 7th level, the House Lord receives an extremely valuable grant from his political entity.

Bonus Feat

At 7th level, the House Lord receives an extremely valuable grant from his political entity.

Demand Obedience

At 10th level, the House Lord commands such prestige that his orders carry significant weight within his own realm. To issue an "impossible to refuse" order to an ordinary, the Noble expends an action point, forcing a target to make a successful Will save (DC = 10 + the Noble's class level + the Noble's Charisma modifier) or obey instantly.

If following the order would result in the target's immediate death or injury, the target receives a +10 circumstance bonus to the saving throw. If following the order "merely" results in punishment or execution, however, the target receives no bonus.

Thus, a character ordered to "attack that charging zor!!" would likely receive a bonus, but a character ordered to "release those prisoners into my custody immediately!" would receive no bonus. This effect only works on ordinaries, and has no effect upon regular characters.

Table 8-6: House Lord

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+1	+2	Starting feats, moment of weakness	+1	+1
2nd	+1	+1	+2	+3	Minions	+2	
3rd	+2	+1	+2	+3	Resource access	+2	+3
4th	+2	+2	+2	+4	Command presence	+2	+3
5th	+3	+2	+3	+4	Personal transport	+3	+4
6th	+3	+2	+4	+4	Expanded retinue	+2	+4
7th	+4	+2	+4	+4	Greater investiture	+2	+5
8th	+4	+2	+4	+4	Bonus class skill	+3	+5
9th	+5	+3	+4	+4	Bonus feat	+3	+6
10th	+5	+3	+5	+5	Demand obedience	+3	+6

INFILTRATOR

The Infiltrator can break into places others wouldn't dream of, find what she's looking for and get back out again while eluding or evading anyone who would try to stop her. The Infiltrator is a master of stealth, breaking and entering, and second-story work. She has connections to the underworld, or at least knows her way around the seedier parts of a community.

An Infiltrator can be a thief or a spy, or she just may have all the skills necessary to accomplish missions for whatever agency pays her salary. Select this prestige class if you want your character to excel at rough activity and stealthy endeavors.

Требования

To qualify to become an Infiltrator, a character must fulfill the following criteria.

Base Attack Bonus: +2.

Skills: Hide 6+ ranks, Move Silently 6+ ranks.

Информация класса

The following information pertains to the Infiltrator prestige class.

Дайс живучести

Инfiltrатор получает 1d8 очков живучести за уровень.

Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Acrobatics (Dex), Climb (Str), Disguise (Cha), Disable Device (Int),

Escape Artist (Dex), Hide (Dex), Investigate (Int), Jump (Str), Knowledge (art, business, current events, popular culture, streetwise) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Read/Write Language, Search (Int), Sleight of Hand (Dex), Speak Language.

Skill Points at Each Level: 7 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Инfiltrатор.

Sweep

An Infiltrator knows how to size up an area and get the lay of the land in a single sweep of her eyes that often isn't perceptible to those around her. This sweep provides a +4 circumstance bonus on Spot checks and covers an area out to 10 meters away from the Infiltrator (but not behind her). The Infiltrator can use this bonus at the start of an encounter to look for obvious enemies, alarms and surveillance devices, traps, escape routes, and any expensive objects that can easily be concealed and carried away if she so chooses.

Anything not concealed can be spotted in a sweep with a successful check (DC 10). The DC for concealed or less obvious threats is equal to their Hide check result.

Improvised Implements

The Infiltrator becomes an expert at using improvised weapons and tools. Sometimes, a mission calls for the Infiltrator to enter a situation without a weapon. In such cases, she can turn ordinary objects into lethal weapons. A chair, a vase, a heavy film-book, a broken bottle, an ash-tray—these and other ordinary objects can become weapons in the Infiltrator's hands.

At 2nd level, an Infiltrator no longer takes a –4 penalty when wielding an improvised weapon (see Chapter 7). Also, the Infiltrator is able to make do without proper equipment in certain circumstances: She no longer takes a –4 penalty when using the Climb and Disable Device skills without the proper tools.

Bonus Feats

At 3rd, 6th, and 9th level, the Infiltrator gets a bonus feat.

This bonus feat must be selected from the following list, and the Infiltrator must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Acrobatic, Alertness, Armor Proficiency (light), Athletic, Attentive, Cautious, Defense Martial Arts, Dodge, Elusive Target, Low Profile, Martial Arts, Meticulous, Mobility, Nimble, Renown, Run, Stealthy.

Improved Evasion

If an Infiltrator of 4th level or higher is exposed to any effect that normally allows a character to attempt a Reflex saving throw for half damage (such as getting caught in a grenade blast), the Infiltrator suffers no damage if she makes a successful saving throw and only half damage on a failed save. Improved evasion can only be used when wearing light armor (or no armor).

For an Infiltrator who does not have evasion, improved evasion counts as evasion for the purpose of meeting the prerequisites for that ability.

Skill Mastery

At 5th level, an Infiltrator selects a number of skills from her class list equal to 3 + her Intelligence modifier. When making a check using one of these skills, the Infiltrator may take 10 even if stress and distractions would normally prevent her from doing so. She becomes so accomplished in the use of these skills that she can reliably use them even under adverse conditions.

Improvised Weapon Damage

At 7th level, an Infiltrator's attacks with improvised weapons deal more damage. She treats an improvised weapon as one size category larger than it is for the purpose of determining the damage it deals.

Improved Sweep

At 8th level, an Infiltrator's ability to get the lay of the land improves. Now she not only spots potential perils with a successful check, she

can determine the relative strength of these dangers. A successful check relates the danger's strength compared to the Infiltrator: stronger, on par (same level or CR), or weaker.

Without a Trace

At 10th level, an Infiltrator becomes so good at what she does that she leaves almost no trace behind when she uses any of the following skills: Acrobatics, Climb, Disable Device, Escape Artist, Hide, Move Silently, and Sleight of Hand. Those using Investigate, Listen, Search, or Spot to detect the Infiltrator's activity take a –4 penalty.

Table 8-7: The Infiltrator

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+0	+2	+0	Sweep	+1	+1
2nd	+1	+0	+3	+0	Improvise implement	+2	+1
3rd	+1	+1	+3	+1	Bonus feat	+2	+1
4th	+2	+1	+4	+1	Improved evasion	+3	+2
5th	+2	+1	+4	+1	Skill mastery	+4	+2
6th	+3	+2	+5	+2	Bonus feat	+4	+2
7th	+3	+2	+5	+2	Improvised damage	+5	+3
8th	+4	+2	+6	+2	Improved sweep	+6	+3
9th	+4	+3	+6	+3	Bonus feat	+6	+3
10th	+5	+3	+7	+3	Without a trace	+7	+4

MARTIAL ARTIST

The Martial Artist is a student of one or more martial arts disciplines. To the Martial Artist, these disciplines represent more than self-defense and combat expertise. The training contains a profound philosophy that teaches restraint and humility. The Martial Artist works to master her mind as well as her body, attuning both to work in harmony through the techniques she has learned. A Martial Artist might develop her combat skills and philosophy to aid her career as an agent or a law enforcer, or she might become an independent operative whose entire body is a weapon. No matter what career she chooses to pursue, she possesses confidence, commitment, and the means to get the job done.

Требования

To qualify to become a Martial Artist, a character must fulfill the following criteria.

Base Attack Bonus: +3.

Skills: Jump 3+ ranks.

Feat: Combat Martial Arts, Defensive Martial Arts.

Информация класса

The following information pertains to the Martial Artist prestige class.

Дайс живучести

МА получает 1d8 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Acrobatics (Dex), Climb (Str), Escape Artist (Dex), Hide (Dex), Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge (current events, popular culture, theology & philosophy) (Int), Move Silently (Dex), Perform (dance) (Cha), Read/Write Language (none), Speak Language (none), Spot (Wis).

Skill Points at Each Level: 4 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу МА.

Living Weapon

The Martial Artist attacks with either fist interchangeably, or even with elbows, knees, and feet. This means that the Martial Artist may even

make unarmed strikes when his or her hands are full, and there is no such thing as an off-hand attack for a Martial Artist striking unarmed.

The Martial Artist also deals more damage with unarmed strikes. At 1st level, the martial artist deals 1d6 points of damage with an unarmed strike. At 4th level, damage increases to 1d8. At 8th level, it increases to 1d10.

Flying Kick

Starting at 2nd level, a Martial Artist can use a charge to deliver a devastating flying kick to an opponent. At the end of this charge, the martial artist adds his or her class level as a bonus to the damage he or she deals with an unarmed strike.

Bonus Feat

At 3rd, 6th, and 9th level, the Martial Artist gets a bonus feat. The bonus feat must be selected from the following list, and the Martial Artist must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Acrobatic, Advanced Combat Martial Arts, Archaic Weapons Proficiency, Combat Reflexes, Combat Throw, Elusive Target, Exotic Melee Weapon Proficiency, Improved Combat Throw, Unbalance Opponent.

Iron Fist

At 5th level, a Martial Artist gains the ability to spend 1 action point to increase the damage he or she deals to a single opponent with a single unarmed strike. The martial artist declares the use of the action point after making a successful unarmed strike. The result of the action point roll is added to the damage roll for that attack.

At 10th level, this ability improves. The Martial Artist now adds the result of the action point roll to all successful attacks he or she makes in a round.

Flurry of Blows

At 7th level, a Martial Artist gains the ability to strike with a flurry of blows at the expense of accuracy. The Martial Artist must be unarmored to use this talent, and he or she must make unarmed strikes to gain the benefit.

With a flurry of blows, the Martial Artist may make one extra attack in a round at his or her highest base attack bonus. This attack and each other attack made in the round take a –2 penalty. Using this ability is a full-round action.

Table 8-8: The Martial Artist

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+0	+2	+0	Living weapon	+1	+0
2nd	+2	+0	+3	+0	Flying kick	+2	+0
3rd	+3	+1	+3	+1	Bonus feat	+2	+0
4th	+4	+1	+4	+1	Living weapon	+3	+1
5th	+5	+1	+4	+1	Iron fist (one attack)	+4	+1
6th	+6	+2	+5	+2	Bonus feat	+4	+1
7th	+7	+2	+5	+2	Flurry of blows	+5	+1
8th	+8	+2	+6	+2	Living weapon	+6	+2
9th	+9	+3	+6	+3	Bonus feat	+6	+2
10th	+10	+3	+7	+3	Iron fist (all attacks)	+7	+2

REVEREND MOTHER

Because the Bene Gesserit operated for centuries behind the blind of a semi-mystic school while carrying on their selective breeding program among humans, we tend to award them with more status than they appear to deserve. Analysis of their "trial of fact" on the Arrakis Affair betrays the school's profound ignorance of its own role.

Требования

To qualify to become a Reverend Mother, a character must fulfill the following criteria.

Gender: Female only.

Skills: Autohypnosis 8+ ranks, Concentration 8+ ranks, Sense Motive 8+ ranks.

Feat: Weirding Way, Prana Conditioning, Bindu Conditioning.

Special: In a special ceremony, the candidate must drink a small amount of "The Water of Life" (a deadly poison) and commute the poison to an inert state.

Информация класса

The following applies to the Reverend Mother prestige class.

Дайс живучести

Преподобная Мать получает 1d8 очков живучести за уровень.

Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Class Skills

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Acrobatics (Dex), Autohypnosis (Wis), Bluff (Cha), Concentration (Con), Diplomacy (Cha), Intimidate (Cha), Knowledge (behavioral sciences, history, tactics) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Read/Write Language (none), Read Lips (Wis), Speak Language (none), Spot (Wis), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at Each Level: 6 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Преподобная Мать.

Other Memory

After undergoing the trial of the Agony, the Reverend Mother gains the ability to reach into the collective memory and gain insight into a needed skill—even one in which she has no ranks and cannot use untrained (but not a language). After a full round of concentration, the Reverend Mother gains a +2 bonus to a single skill check attempt made the next round. The Reverend Mother can use other memory once per day per two Reverend Mother levels (once per day at 1st through 3rd levels, twice per day at 4th and 5th levels, three times per day at 6th and 7th levels, and so on).

At 4th level, this bonus becomes +4. At 7th level, it is +6.

DC	Type of Knowledge/OtherModifiers
10	Common, known by at least a substantial minority of people.
20	Uncommon but available, known by a few people in the area.
25	Obscure, known by few, hard to come by.
30	Extremely obscure, known by very few, possibly forgotten by most who once knew it, possibly known only by those who don't understand the significance of the knowledge.
+1	Based on knowledge possessed more than 100 years ago.
+5	Based on knowledge possessed more than 500 years ago.
+10	Based on knowledge possessed more than 1,000 years ago.
+15	Knowledge directly involves an Atreides or the actions of someone with Atreides blood.

Additionally, a Reverend Mother may make a special check with a bonus equal to her level + her Intelligence modifier to see whether she knows some relevant information about notable people, legendary items, or noteworthy places. This takes 10 minutes and can be attempted once per day per class level.

The Reverend Mother may not take 10 or take 20 on this check; this sort of knowledge is essentially random. The GM determines the Difficulty Class of the check by referring to the table above.

Lesser Weirding Ability

At 2nd, 3rd & 5th level, a Reverend Mother can choose one of the following abilities. No ability may be selected more than once.

Aware (Ex): The Reverend Mother is intuitively aware of her surroundings. She adds her base Will saving throw bonus to Listen or Spot checks to avoid surprise.

Bonus Feat (Ex): The Reverend Mother gains an additional general feat of her choosing. However, she must still meet all prerequisites to select the feat.

Defensive Focus (Ex): The Reverend Mother trains, using her knowledge of battle and the expert mentors available, to defend

herself well. She gains a permanent +1 dodge bonus to Defense and +1 competence bonus to all saving throws.

Evasion (Ex): If the Reverend Mother is exposed to any effect that normally allows a character to attempt a Reflex saving throw for half damage (such as a getting caught in a grenade blast), the Reverend Mother suffers no damage if she makes a successful saving throw. Evasion can only be used when wearing light armor or no armor.

Skill Focus (Ex): Using the Bene Gesserit training to hone her attention, the Reverend Mother focuses on one particular skill and gains a permanent, inherent +4 bonus in that skill.

If the Reverend Mother took Skill Focus as a minor weirding ability, the extra bonus stacks, or she can choose a new skill.

Sneak Attack (Ex): Training in Bene Gesserit combat arts and attention to anatomy, the Reverend Mother is able to make devastating attacks. Any time the Reverend Mother's target would be denied a Dexterity bonus to Defense (whether the target actually has a Dexterity bonus or not), or when the Reverend Mother flanks the target, the Reverend Mother's attack deals +1d6 extra points of damage. Should the character score a critical hit with the sneak attack, do not multiply this extra damage.

The Reverend Mother can make sneak attacks with ranged weapons, but only up to a range of 10 meters.

If the Reverend Mother took sneak attack as a minor weirding ability, or gained the ability to make sneak attacks elsewhere (such as through Mentat or Knave levels), the extra damage stacks.

Intuition (Ex): The Reverend Mother has an innate ability to sense trouble in the air. The Reverend Mother can make a Will saving throw (DC 15). On a successful save, the hero gets a hunch that everything is all right, or she gets a bad feeling about a specific situation, based on the GM's best guess relating to the circumstances. This ability is usable a number of times per day equal to the character's Bene Gesserit level.

Uncanny Dodge (Dexterity) (Ex): The Reverend Mother retains her Dexterity bonus to Defense regardless of being caught flat-footed or struck by a hidden attacker. (She still loses her Dexterity bonus to Defense if she's immobilized, however.)

Greater Weirding Ability

At 6th, 8th, and 9th level, the Reverend Mother can choose one of the following abilities. No greater weirding ability may be selected more than once.

Bonus Feat (Ex): The Reverend Mother gains an additional general feat of her choosing. However, she must still meet all prerequisites to select the feat.

Captivate (Ex): The Reverend Mother has the ability to temporarily buile a target (a GM target) through the use of words and bearing.

The target must have an Intelligence score of 3 or higher to be susceptible to a captivate attempt, must be within 10 meters of the hero, and must be able to see, hear, and understand the hero.

To captivate a target, the hero must use an attack action and make a Charisma check (DC 15), adding her Bene Gesserit Adept level as a bonus. If the Charisma check succeeds, the target can try to resist.

The target resists the captivation attempt by making a Will saving throw (DC 10 + Reverend Mother's class level + Reverend Mother's Charisma bonus). If the saving throw fails, the hero becomes the target's sole focus. The target pays no attention to anyone else for 1 round and remains flat-footed. This focusing of the target's attention allows other characters to take actions of which the captivated target is unaware. The effect ends immediately if the target is attacked or threatened.

An Reverend Mother can concentrate to keep a target captivated for additional rounds. She concentrates all her effort on the task, and the target gets to make a new Will save each round. The effect ends when the hero stops concentrating, or when the target succeeds on the save. This is a Mind-Affecting ability.

Cool Under Pressure (Ex): The Reverend Mother selects a number of skills equal to 3 + her Wisdom modifier. When making a check with one of these skills, the Reverend Mother can take 10 even when distracted or under duress.

Defensive Roll (Ex): The Reverend Mother can roll with potentially fatal attacks to take less damage from them. When the Reverend Mother would be reduced to 0 vitality points or less by damage in combat (from a ranged or melee attack), she can attempt to roll with the damage.

An Reverend Mother spends 1 action point to use this talent. Once the point is spent, she makes a Reflex saving throw (DC = damage dealt). If the save succeeds, she takes only half damage. The Reverend Mother must be able to react to the attack to execute her defensive roll—if she is immobilized, she can't use this ability.

Since this ability would not normally allow a character to make a Reflex save for half damage, the minor weirding ability evasion doesn't apply to the defensive roll.

Exploit Weakness (Ex): After 1 round of combat, the Reverend Mother can designate one opponent and try to find ways to gain an advantage by using brains over brawn. The Reverend Mother uses a move action and makes an Intelligence check (DC 15) with a bonus equal to one-half her Reverend Mother levels (rounded down). If the check succeeds, for the rest of the combat she uses her Intelligence bonus instead of either her Strength or Dexterity bonus on attack rolls as she finds ways to outthink her opponent and notices weaknesses in her opponent's fighting style..

Robust (Ex): The Reverend Mother becomes especially robust, gaining a number of vitality points equal to her Reverend Mother level as soon as she selects this ability. Thereafter, the Reverend Mother gains +1 vitality point with each level of Adept she gains.

Skill Focus (Ex): Using the Bene Gesserit training to hone her attention, the Reverend Mother focuses on one particular skill and gains a permanent, inherent +4 bonus in that skill.

If the Adept took Skill Focus as a minor or lesser weirding ability, the extra bonus stacks, or the Adept can choose a new skill.

Sneak Attack (Ex): Combining training in Bene Gesserit combat arts and attention to anatomy, the Reverend Mother is able to make devastating attacks. Any time the Reverend Mother's target would be denied a Dexterity bonus to Defense (whether the target actually has a Dexterity bonus or not), or when the Reverend Mother flanks the target, the Reverend Mother's attack deals +1d6 extra points of damage. Should the character score a critical hit with the sneak attack, do not multiply this extra damage.

The Reverend Mother can make sneak attacks with ranged weapons, but only up to a range of 10 meters.

If the Reverend Mother took sneak attack as a minor or lesser weirding ability, or gained the ability to make sneak attacks elsewhere (such as through Mentat or Knave levels), the extra damage stacks.

Feat Memory

At 10th level and beyond, a Reverend Mother can reach into the collective memory and produce an ability normally gained as a general feat. The Reverend Mother must meet prerequisites of the feat. After a full round of concentration, the Reverend Mother can use the feat ability as though she possessed it for 1 round per class level. The Reverend Mother can use this ability once per day.

Table 8-9: The Reverend Mother

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputn Bonus
1st	+0	+0	+0	+2	Other memory (+2)	+2	+1
2nd	+1	+0	+0	+3	Lesser weirding ability	+2	+1
3rd	+2	+1	+1	+3	Lesser weirding ability	+3	+1
4th	+3	+1	+1	+4	Other memory (+4)	+3	+2
5th	+3	+1	+1	+4	Lesser weirding ability	+3	+2
6th	+4	+2	+2	+5	Greater weirding ability	+4	+2
7th	+5	+2	+2	+5	Other memory (+6)	+4	+2
8th	+6/+1	+2	+2	+6	Greater weirding ability	+4	+3
9th	+6/+1	+3	+3	+6	Greater weirding ability	+5	+3
10th	+7/+2	+3	+3	+7	Feat memory	+5	+3

SARDAUKAR

Truly one of the most terrifying military forces ever created, the Sardaukar warriors are the Emperor's elite troopers, sent in when victory must be assured. The Sardaukar are soldier-fanatics trained on Salusa Secundus, where the grim ecological and social conditions forge the military prowess of the Sardaukar, master swordsmen and deadly unarmed combatants, comparable respectively to Ginaz tenth-level fencers and high-level Bene Gesserit adepts. The ruthless natural selection of Salusa Secundus bred the Sardaukar who came to dominate first their planet and later the known worlds of the Imperium.

With a training program reminiscent of the ancient Spartan warriors, the Sardau children reached adulthood as full warriors, blooded by countless survival tests and mortal combat. The Landsraad itself generally welcomed the Sardaukar because the Imperial troops allowed the Great Houses to expand without disturbance from their rivals. Warfare among Landsraad members was strictly regulated by the Convention, and the Convention was strictly enforced by the Sardaukar.

The campaigns of Imperial Expansion tested the soldier-fanatics against a variety of adversaries, terrains, weapons, and tactics. As Sardaukar conquests added victory after victory to the list, the myth of invincibility was created. Concurrently, the duration and scope of Padishah predominance caused the Imperium to be widely perceived as the natural order. Pharaonic rulers would naturally be supported by military supermen. As a result, the indomitability of Sardaukar arms impressed itself on the Imperium until even dissidents shared and sustained the Sardaukar's belief in themselves. Fact reinforced myth, and vice versa.

Требования

To qualify to become a Sardaukar, a character must fulfill the following criteria.

Skills: Intimidate 6+ ranks, Survival 6+ ranks.

Feats: One of the following feats: Toughness, Blooded, Disciplined, or Survivor.

Информация класса

The following information pertains to the Sardaukar prestige class.

Дайс живучести

Сардукар получает 1d12 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Acrobatics (Dex), Climb (Str), Concentration (Con), Intimidate (Cha), Jump (Str), Listen (Wis), Read/Write Language (none), Speak Language (none), Spot (Wis), Survival (Wis), Swim (Str), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at Each Level: 3 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Сардукар.

Starting Feats

Sardaukar are efficiently-trained fighters, and are proficient with all armor, shields, laser weapons, simple weapons and martial weapons.

Fearless

The Sardaukar is immune to fear effects and any Intimidate checks against them automatically fail.

Stability

Trained to stand their ground, the Sardaukar is incredibly sure-footed. He gains a +4 stability bonus on all rolls made to resist being tripped,

overrun, knocked prone, or pushed back by a bull rush attack.

Unhindered

The Sardaukar treats any suit of armor won as though its armor penalty is 2 better.

Ability Surge

At 2nd level, the Sardaukar can temporarily increase her Strength, but at a penalty to Defense. At 5th and 8th level, she can use this ability more frequently.

The Sardaukar gains a +8 morale bonus to Strength, but takes a -2 penalty to Defense. Activating ability surge is a free action, and the surge lasts for a number of rounds equal to the Sardaukar's class level. Following the ability surge, the Sardaukar is fatigued for as many rounds as he surged, but may negate this penalty as a free action by spending an action point.

The Sardaukar may use this ability surge once per day at 2nd level, twice per day at 5th level, and three times per day at 8th level.

Unrelenting Charge

Starting at 2nd level, the Sardaukar does not need to move before making an overrun attempt against an opponent. He also gains a +2 bonus on any trip attack made against an opponent who blocks her overrun attempt.

Bonus Feats

At 3rd, 6th, and 9th level, the Sardaukar gets a bonus feat. The bonus feat must be selected from the following list, and the Sardaukar must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Advanced Combat Martial Arts, Blooded, Cleave, Combat Martial Arts, Endurance, Frightful Presence, Great Cleave, Improved Combat Martial Arts, Improved Two-Weapon Fighting, Power Attack, Suicidal Charge, Sunder, Toughness, Two-Weapon Fighting, Weapon Focus.

Survivor

Starting at 4th level, whenever the Sardaukar spends an action point to modify the result of a saving throw, he may roll an additional d6 and take the best result, discarding the lower roll(s).

Superior Conditioning

Beginning at 5th level, the Sardaukar learns how to shake off adverse conditions. When a Sardaukar is subjected to one of the following conditions, the duration of the condition's effect is halved: cowering, dazed, exhausted, fatigued, nauseated, panicked, paralyzed, shaken and stunned. If the condition's duration is only 1 round, the Sardaukar is unaffected.

Heavy Artillery

Beginning at 7th level, a Sardaukar treats all weapons as one size category smaller for purposes of determining whether or not he can wield them in one hand and if they are considered light weapons.

Decisive Attack

At 10th level, when a Sardaukar spends an action point to modify the result of an attack roll, he may roll an additional 1d6 and take the best result, discarding the lower roll(s).

Table 8-10: The Sardaukar

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+2	+1	+0	Fearless, stability, unhindered	+0	+1
2nd	+2	+3	+2	+0	Ability surge (1/day), unrelenting charge	+1	+1
3rd	+3	+3	+2	+1	Bonus feat	+1	+1
4th	+4	+4	+2	+1	Survivor	+1	+2
5th	+5	+4	+3	+2	Ability surge (2/day), superior conditioning	+2	+2
6th	+6/+1	+5	+3	+2	Bonus feat	+2	+2
7th	+7/+2	+5	+4	+3	Heavy artillery	+2	+3
8th	+8/+3	+6	+4	+3	Ability surge (3/day),	+3	+3
9th	+9/+4	+6	+4	+4	Bonus feat	+3	+3
10th	+10/+5	+7	+5	+4	Decisive attack	+3	+4

SUK DOCTOR

From the burning wastes of Trained at the Imperial Suk School with the highest level of conditioning, programmed with the sacred oath to "Do no harm," the Suk Doctor has the literal Imperial stamp of approval. A Suk's Pyretic Conscience or "conscience of fire" forbids him to bring deliberate harm, or by omission of action, allow to be harmed, another human being.

Требования

To qualify to become a Suk Doctor, a character must fulfill the following criteria.

Skill: Concentration 6+ ranks, Spot 6+ ranks, Treat Injury 6+ ranks.

Feat: Surgery, Pyretic Conscience, Imperial Conditioning.

Информация класса

The following information pertains to the Suk prestige class.

Дайс живучести

Сакк получает 1d6 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Concentrate (Con), Craft (chemical, pharmaceutical) (Int), Diplomacy (Cha), Handle Animal (Cha), Knowledge (behavioral sciences, current events, earth & life sciences, technology) (Int), Listen (Wis), Read/Write Language (none), Research (Int), Speak Language (none), Spot (Wis), Survival (Wis), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at Each Level: 8 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Сукк.

Medical Specialist

The Suk receives a competence bonus on Treat Injury checks. At 1st level, the bonus is +1. It increases to +2 at 5th level, and to +3 at 8th level.

Expert Healer

At 2nd level, a Suk's ability to restore vitality and wound points with a medical kit or surgery kit and a successful use of the Treat Injury skill improves. In addition to the normal recovery rate, the Suk restores 1 vitality point for every level he has in this prestige class.

Bonus Feat

At 3rd, 6th, and 9th level, the Suk gets a bonus feat. The bonus feat must be selected from the following list, and the Soldier must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Armor Proficiency (light), Cautious, Cybernetic Surgery, Defensive Martial Arts, Dodge, Educated, Imperial Conditioning, Improved Initiative, Iron Will, Medical Expert, Personal Firearms Proficiency, Surface Vehicle Operation, Surgery, Vehicle Expert.

Antidote

At 3rd level, the Suk becomes unusually well versed in the ways of poisons and their treatments. If he has access to his medical kit, the Suk may spend an action point to attempt to negate a poison's effects before the victim has made their secondary save (for example, if the poisoning occurred less than a minute ago). To do so, the Suk makes a Treat Injury check with a DC equal to the DC of the poison's initial save. If the check is successful, the poison's victim automatically succeeds her secondary save. If the Suk succeeds by more than 5, half of the damage already done is negated (round down).

Medical Mastery

When making a Treat Injury skill check, a Suk of 4th level or higher may take 10 even if stress and distractions would normally prevent him or her from doing so. He becomes so accomplished in the use of this skill that he can use it reliably even under adverse conditions.

Improve Poison

In addition to curing poisons, a Suk of 6th level or higher can amplify their effects. Doing so requires an hour of work on a poison dose and the Suk's use of a lab or medical kit. On a successful Craft (poison) skill check (with a DC equal to the poison's original save DC), the Suk can increase the poison's save DC by 3 or add 1 to the damage dealt by the poison's primary and secondary effects. Improving a poison's damage and save DC requires two hours of experimentation and two successful Craft (poison) checks against the poison's original save.

Failing the Craft check by more than 5 or rolling a "natural 1" indicates harmful exposure to the poison. The Suk suffers the poison's effects without the benefit of a primary saving throw, he does, however, receive a secondary save).

Minor Medical Miracle

At 7th level or higher, a Suk can save a character reduced to -10 hit points or lower. If the Suk is able to administer aid within 3 rounds of the character's death, he or she can make a Treat Injury check. The DC for this check is 30, and the Suk can't take 10 or take 20. If the check succeeds, the dead character can make a Fortitude save (DC 15) to stabilize and be restored to 0 hit points.

If the Suk fails the skill check or the patient fails the save, the dead character can't be saved.

Medical Miracle

At 10th level, a Suk can revive a character reduced to -10 hit points or lower. If the Suk is able to administer aid within 3 minutes of the character's death, he or she can make a Treat Injury check. The DC for this check is 40, and the Suk can't take 10 or take 20. If the check succeeds, the dead character can make a Fortitude save (DC 20) to stabilize and be restored to 1d6 hit points.

If the Suk fails the skill check or the patient fails the Fortitude save, the dead character can't be restored.

Table 8-11: The Suk Doctor

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+1	+1	+0	Medical specialist +1	+1	+0
2nd	+1	+2	+2	+0	Expert healer	+1	+0
3rd	+2	+2	+2	+1	Bonus feat, antidote	+2	+0
4th	+3	+2	+2	+1	Medical mastery	+2	+0
5th	+3	+3	+3	+1	Medical specialist +2	+3	+1
6th	+4	+3	+3	+2	Bonus feat, improve poison	+3	+1
7th	+5	+4	+4	+2	Minor medical miracle +4	+4	+1
8th	+6	+4	+4	+2	Medical specialist +3	+4	+1
9th	+6	+4	+4	+3	Bonus feat	+5	+2
10th	+7	+5	+5	+3	Medical miracle	+5	+2

SWORDMASTER

The Swordmaster of Ginaz is a battle-trained specialist who has honed his reflexes and studied the art of war. Often employed by Royal Houses of the Landsraad as bodyguards, and weapons instructors, Swordmasters are highly trained and well respected throughout the civilized universe.

Swordmasters are familiar with all standard weapons and armors. In addition to general fighting prowess, each Swordmaster develops particular specialties of their own. A given Swordmaster may be especially capable with certain exotic weapons, another trained to execute specific fancy maneuvers. As Swordmasters gain experience, they get more opportunities to develop their fighting skills. Thanks to their focus on combat maneuvers, they can master even the most difficult weapons with ease.

Требования

To qualify to become a Swordmaster, a character must fulfill the following criteria.

Base Attack Bonus: +4.

Skill: Acrobatics 6+ ranks, Sleight of Hand 6+ ranks.
Feat: Tactics.

Информация класса

The following information pertains to the Swordmaster prestige class.

Дайс живучести

Мастер Меча получает 1d10 очков живучести за уровень. Прибавляйте модификатор Телосложения персонажа.

Очки Действия

Персонаж получает очки действия, равные 6 + половина уровня персонажа, округленное вниз, каждый раз, как он получает уровень в этом классе.

Классовые умения

Следующие умения являются классовыми:

Acrobatics (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Demolitions (Int), Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge (history, tactics) (Int), Read/Write Language, Sense Motive (Wis), Speak Language, and Treat Injury (Wis).

Skill Points at Each Level: 4 + Int modifier.

Классовые способности

Следующие способности принадлежат классу Мастер Меча.

Starting Feats

At 1st level, in addition to the two feats all human characters get, a Swordmaster is proficient with one Exotic Melee Weapon (player's choice), and gains proficiency with all simple & martial weapons and all armor & shields.

Weapon Focus

At 2nd level, a Swordmaster gains the Weapon Focus class feature, providing the benefit of the feat with the same name. The Swordmaster must choose a specific melee weapon.

The Swordmaster adds +1 to all attack rolls you make using the selected melee weapon.

Bonus Feat

At 3rd, 4th, 6th, 8th and 10th level, the Swordmaster gets a bonus feat chosen from the following list. The Swordmaster must meet all the prerequisites of the feat to select it.

Agile Riposte, Blooded, Cleave, Combat Reflexes, Duelist, Dodge, Exotic Melee Weapon Proficiency, Great Cleave, Improved Critical, Improved Initiative, Improved Two-Weapon Fighting, Parry, Power Attack, Riposte, Two-Weapon Fighting, Weapon Finesse, Weapon Specialization.

Defensive Position

At 2nd level, a Swordmaster gains the Weapon Focus class feature, providing the benefit of the feat with the same name. The Swordmaster must choose a specific melee weapon.

Lightning Strike

At 2nd level, a Swordmaster gains the Weapon Focus class feature, providing the benefit of the feat with the same name. The Swordmaster must choose a specific melee weapon.

Precise Attack

At 2nd level, a Swordmaster gains the Weapon Focus class feature, providing the benefit of the feat with the same name. The Swordmaster must choose a specific melee weapon.

Bullseye

At 10th level, a Swordmaster gains the Weapon Focus class feature, providing the benefit of the feat with the same name. The Swordmaster must choose a specific melee weapon.

Table 8-12: The Swordmaster

Class Level	Base Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+1	+1	+1	+0	Starting feats	+2	+0
2nd	+2	+1	+1	+1	Weapon focus	+2	+1
3rd	+3	+2	+2	+1	Bonus feat	+3	+1
4th	+4	+2	+2	+1	Defensive position	+3	+1
5th	+5	+3	+3	+2	Lightning strike	+4	+2
6th	+6	+3	+3	+2	Bonus feat	+4	+2
7th	+7	+4	+4	+2	Sharp-shooting	+5	+2
8th	+8	+4	+4	+3	Grtr weapon focus	+5	+3
9th	+9	+5	+5	+3	Bonus feat	+6	+3
10th	+10	+5	+5	+3	Bullseye	+6	+3

TEN: GAMEMASTERING

"The mind imposes an arbitrary framework called 'reality,' which is quite independent of what the senses report."

—Cogitors, Fundamental Postulate

Gamemastering involves writing, planning, acting, improvisation, refereeing, and facilitating. When you're the Gamemaster, you're the guiding force of the game. If the game is fun, it will be to your credit. If it isn't, you'll need to make adjustments accordingly.

Who Is This Section For?

This book is designed for experienced roleplayers. The intended audience is familiar with the 3rd Edition or 3.5 Revised Edition (or *d20 Modern*) core rules, although that knowledge isn't crucial.

You do not need to be familiar with or even own any other roleplaying books to use this book. *DUNE: A Dream of Rain* has everything that you'll need, and a lot more besides. You do not need any other player's handbooks. However, you may find that other core rules reference books, like the *MM* and the *DMG*, enhance your game.

The *DMG* (and *d20 Modern*) offers a number of useful tips for GMs running *DUNE* games. NPC classes including the warrior, commoner, expert, and aristocrat (but not the adept) add depth to a campaign. Rules for awarding experience points and treasure are also useful. The book details many special items you may want for your campaign, in addition to many special rules, if you wish. Plus, it offers a wealth of guidelines for creating and running a campaign.

The *MM* presents far more creatures than this book can (and in Chapter Ten you'll find a list of creatures from the *MM* and other books that fit well into the Lion Throne setting). Even GMs who don't feel the need to use *MM* creatures in their adventures will find them useful for summoning spells. The *MM* also includes statistics for animals, which are necessary for character classes with animal companions.

Giving Power Back to GMs

The core rules of the *Player's Handbook* were written to be as simple as possible, with very little need (or room) for GM adjudication. *DUNE: A Dream of Rain* is intended for game masters, or GMs, with a little experience, who are fully capable of making judgment calls and sensible rulings. This isn't to say that a careful eye didn't watch over the balance and playability of these rules. But that same careful eye also made sure not to over-define concepts or regulate them too heavily. GMs have room here to make the game their own.

This is NOT a Primer

This section assumes at least a glancing familiarity with the fundamentals concepts of roleplaying. Space is limited, so I'm not going to repeat the basic lessons on GMing found in various core rules sets. You've played enough games to know a PC from an NPC. You know what an adventure is, and can tell a dungeon crawl from a mystery (even in space). Over time, you've learned to spot the quirks of style that differentiate the various players in your group.

Although you may find it useful in making the leap from player to GM, this book is primarily intended to sharpen your skills after you've been running games for a while.

If the advice here seems a bit daunting, just go off and play for a bit and develop your own way of doing things. After doing that, come back and see if all this jibber-jabber makes more sense. Don't ever feel like a bad or inadequate GM because you don't follow the advice given in this, or any other book. If you're having fun, you're doing it right.

Setting the Stage

It's worth stating again: Once the game starts, it's all up to you. The players are likely to take their cues from you on how to act and react. If you handle the game seriously, they're more likely to take it seriously. If you come across with a more relaxed, light-hearted tone, they will crack a few jokes and make side comments of their own. You make the game the way you want it to be.

Generating Communities

Quite frequently, the heroes in a *DUNE* campaign visit a city, village, or a teeming metropolis brimming with life from a thousand different worlds. The GM often needs to know several important facts about these communities to make them come alive for the players. The following system allows the GM to generate communities quickly, from tiny clusters of dwellings to vast cities spanning hundreds of square kilometers.

Law & the Heroes

It also reflects that the heroes aren't too powerful for the threats they face, yet neither are they hopelessly overmatched.

Laying the Foundation

The first step in the process is to decide the general size of the community. The GM can either choose a community size that fits his need or roll percentile die (d%) to determine randomly. Note that the community types listed here (thorp, small town, metropolis, and so forth) are merely for guidance. The GM might choose to call a given community a base, commune, collective, crèche, hub, or any other name that fits. The community might even be in a nonstandard location, such as an orbital space station, a sub-aquatic dome, or a suspensor-lift supported platform several kilometers above a planet's surface. Table 9-X: Random Community Generator provides the various sizes of communities, expressed in terms of their adult population. The number of non-adults will range from 10%-30% of this.

Community Wealth & Population

Every community has a wealth limit based on its size and population. This wealth limit (see **Table: 10-1: Community Generator**) indicates the price of the most expensive item generally available in that community. Nothing that costs more than a community's wealth limit is available for purchase there. Anything having a price under that limit is most likely available, within reason. While exceptions are certainly possible, these exceptions are temporary; all communities will conform to the norm over time.

To determine the amount of ready cash in a community, or the total value of any given item of equipment for sale at any given time, multiply half the wealth limit by one-tenth of the community's population.

Table 10-1: Community Generator

Roll d%	Community Size	Adult Population	Wealth Limit
01-05	Thorp	20 – 500	\$500
06-15	Hamlet	1,000	\$1,000
16-30	Village	5,000	5,000
31-50	Small town	20,000	20,000
51-70	Large town	50,000	50,000
71-85	Small city	100,000	100,000
86-95	Large city	1,000,000	500,000
96-99	Metropolis	10,000,000	1,000,000
100	Megaopolis	10,000,000+	10,000,000

For example, a group of heroes brings a dozen maula pistols (each with 500 solaris) into a thorp of 200 people. Half the thorp's wealth limit (250 solaris) times one-tenth its population (20) equals 5,000 solaris. Therefore, the heroes can convert ten of the lasguns to solaris on the spot before exhausting the local cash reserves. In addition, some of this money will likely be in actual hard currency, probably minted locally rather than more convenient banking transfers. If those same heroes hope to equip a dozen newly recruited followers with lasguns (at \$1,000 each), a community of at least 480 people is necessary to produce or provide that many weapons ($500 \div 2 = 250$, $480 \div 10 = 48$, $250 \times 48 = 12,000$).

Power Center

Sometimes all the GM needs to know about a community is who holds the real power. If this is the case, use Table 10-2: Power Centers, modifying the roll by the size of the community as explained below:

Table 10-2: Power Centers

Roll 1d20	Power Center Type
15 or less	Conventional
16-21	Nonstandard
22+	Mystical

Conventional: The community has a traditional form of government—a mayor, a town council, a noble ruling over the surrounding area under a greater liege, a noble ruling the community as a city-state. Choose whichever form of government seems most appropriate to the area.

Nonstandard: While the community might have a mayor or a town council, the real power lies in other hands. It might center on a guild—a formal organization of merchants, craftsmen, professionals, soldiers, or organized criminals who collectively wield great influence.

Wealthy aristocracy, in the form of one or more rich individuals with no political office, might exert influence through their wealth. Prestigious aristocracy might exert influence through their reputation and experience. Wise elders might exert influence through those who respect their age, reputation, and perceived wisdom.

Mystical: From a powerful temple of priests to a single Bene Gesserit Adept cloistered in a tower, a mystic of some kind might be the temporal ruler of the community, or perhaps just someone with a tremendous influence. Depending on the era in which the campaign takes place, a mystical power center might be composed of actual Bene Gesserit, those who pretend to be prophets, alternate traditions, or even power-hungry maniacs.

Characters in the Community

For detailed city play, knowing exactly who lives in the community becomes important. The following guidelines allow you to determine the levels of the most powerful locals and then extrapolate from that to determine the rest of the heroic and professional characters living there.

The Environment

Heroes spend a lot of time in the most dismal, dangerous, and generally unpleasant places imaginable. If the villains and creatures encountered don't kill the heroes, the environment might. This section details many of the hazards the heroes face from the physical world around them.

Ruined Structure: Once occupied, this place is now abandoned (completely or in part) by its original creator or creators, and other creatures have wandered in. Many subterranean creatures look for abandoned underground constructions in which to make their lairs. Any traps that might exist have probably been set off, but wandering beasts might very well be common.

Occupied Structure: This type of building is still in use. Creatures (usually intelligent) live there, although they may not be the dungeon's creators. An occupied structure might be a home, a fortress, a temple, an active mine, a prison, or a headquarters. This type of building is less likely to have traps or wandering beasts, and more likely to have organized guards—both on watch and on patrol. Traps or wandering beasts that might be encountered are usually under the control of the occupants. Occupied structures have furnishings to suit the inhabitants, as well as decorations, supplies, and the ability for occupants to move around (doors they can open, hallways large enough for them to pass through, and so on). The inhabitants might have a communication system, and they almost certainly control an access to the outside.

Some structures are partially occupied and partially empty or in ruins. In such cases, the occupants are typically not the original builders but instead a group of intelligent creatures that have set up their base, lair, or fortification within an abandoned building.

Safe Storage: When people want to protect something, they might bury it underground. Whether the item they want to protect is a

fabulous treasure, a forbidden artifact, or the dead body of an important figure, these valuable objects are placed within a dungeon and surrounded by barriers, traps, and guardians.

The safe storage type of structure is the most likely to have traps but the least likely to have wandering beasts. This type of building normally is built for function rather than appearance, but sometimes it has ornamentation in the form of statuary or painted walls. This is particularly true of the tombs of important people.

Sometimes, however, a vault or a crypt is constructed in such a way as to house living guardians. The problem with this strategy is that something must be done to keep the creatures alive between intrusion attempts. Even if there's no way anything living can survive in a safe storage structure, certain creatures can still serve as guardians. Builders of vaults or tombs often place undead creatures or constructs, both of which have no need for sustenance or rest, to guard their dungeons.

Natural Cavern Complex: Underground caves provide homes for all sorts of subterranean creatures. Created naturally and connected by a labyrinthine tunnel system, these caverns lack any sort of pattern, order, or decoration. With no intelligent force behind its construction, this type of dungeon is the least likely to have traps or even doors.

Fungi of all sorts thrive in caves, sometimes growing in huge forests of mushrooms and puffballs. Subterranean predators prowl these forests, looking for those feeding upon the fungi. Some varieties of fungus give off a phosphorescent glow, providing a natural cavern complex with its own limited light source. In other areas, a glowglobe or similar effect can provide enough light for green plants to grow.

Often, a natural cavern complex connects with another type of structures, the caves having been discovered when the manufactured building was delved. A cavern complex can connect two otherwise unrelated structures, sometimes creating a strange environment. A natural cavern complex joined with another building often provides a route by which subterranean creatures find their way into a manufactured building and populate it.

Walls

Sometimes, masonry walls—stones piled on top of each other (usually but not always held in place with mortar)—divide structures into corridors and chambers. Building walls can also be hewn from solid rock, leaving them with a rough, chiseled look. Or, walls can be the smooth, unblemished stone of a naturally occurring cave. Most walls are difficult to break down or through, but they're generally easy to climb.

Masonry Walls: The most common kind of building wall, masonry walls are usually at least 1 foot thick. Often these ancient walls sport cracks and crevices, and sometimes dangerous slimes or small monsters live in these areas and wait for prey. Masonry walls stop all but the loudest noises. It takes a DC 20 Climb check to travel along a masonry wall.

Superior Masonry Walls: Sometimes masonry walls are better built (smoother, with tighter-fitting stones and less cracking), and occasionally these superior walls are covered with plaster or stucco. Covered walls often bear paintings, carved reliefs, or other decoration. Superior masonry walls are no more difficult to destroy than regular masonry walls but are more difficult to climb (DC 25).

Hewn Stone Walls: Such walls usually result when a chamber or passage is tunneled out from solid rock. The rough surface of a hewn wall frequently provides minuscule ledges where fungus grows and fissures where vermin, bats, and subterranean snakes live. When such a wall has an "other side" (it separates two chambers in the dungeon), the wall is usually at least 3 feet thick; anything thinner risks collapsing from the weight of all the stone overhead. It takes a DC 25 Climb check to climb a hewn stone wall.

Unworked Stone Walls: These surfaces are uneven and rarely flat. They are smooth to the touch but filled with tiny holes, hidden alcoves, and ledges at various heights. They're also usually wet or at least damp, since it's water that most frequently creates natural caves. When such a wall has an "other side," the wall is usually at least 5 feet thick. It takes a DC 15 Climb check to move along an unworked stone wall.

Special Walls

Reinforced Walls: These are masonry walls with iron bars on one or both sides of the wall, or placed within the wall to strengthen it. The hardness of a reinforced wall remains the same, but its hardness points are doubled and the Strength check DC to break through it is increased by 10.

Iron Walls: These walls are placed within dungeons around important places such as vaults.

Paper Walls: Paper walls are the opposite of iron walls, placed as screens to block line of sight but nothing more.

Wooden Walls: Wooden walls often exist as recent additions to older dungeons, used to create animal pens, storage bins, or just to make a number of smaller rooms out of a larger one.

Walls with Arrow Slits: Walls with arrow slits can be made of any durable material but are most commonly masonry, hewn stone, or wood. Such a wall allows defenders to fire arrows or crossbow bolts at intruders from behind the safety of the wall. Archers behind arrow slits have improved cover that gives them a +8 bonus to Armor Class, a +4 bonus on Reflex saves, and the benefits of the improved evasion class feature.

Floors

As with walls, building floors come in many types.

Flagstone: Like masonry walls, flagstone floors are made of fitted stones. They are usually cracked and only somewhat level. Slime and mold grows in these cracks. Sometimes water runs in rivulets between the stones or sits in stagnant puddles. Flagstone is the most common dungeon floor.

Uneven Flagstone: Over time, some floors can become so uneven that a DC 10 Acrobatics check is required to run or charge across the surface. Failure means the character can't move in this round. Floors as treacherous as this should be the exception, not the rule.

Hewn Stone Floors: Rough and uneven, hewn floors are usually covered with loose stones, gravel, dirt, or other debris. A DC 10 Acrobatics check is required to run or charge across such a floor. Failure means the character can still act, but can't run or charge in this round.

Light Rubble: Small chunks of debris litter the ground. Light rubble adds 2 to the DC of Acrobatics checks.

Dense Rubble: The ground is covered with debris of all sizes. It costs 2 squares of movement to enter a square with dense rubble. Dense rubble adds 5 to the DC of Acrobatics checks, and it adds 2 to the DC of Move Silently checks.

Smooth Stone Floors: Finished and sometimes even polished, smooth floors are found only in dungeons with capable and careful builders.

Natural Stone Floors: The floor of a natural cave is as uneven as the walls. Caves rarely have flat surfaces of any great size. Rather, their floors have many levels. Some adjacent floor surfaces might vary in elevation by only a foot, so that moving from one to the other is no more difficult than negotiating a stair step, but in other places the floor might suddenly drop off or rise up several feet or more, requiring Climb checks to get from one surface to the other. Unless a path has been worn and well marked in the floor of a natural cave, it takes 2 squares of movement to enter a square with a natural stone floor, and the DC of Acrobatics checks increases by 5. Running and charging are impossible, except along paths.

Special Floors

Slippery: Water, ice, slime, or blood can make any of the dungeon floors described in this section more treacherous. Slippery floors increase the DC of Balance and Tumble checks by 5.

Grate: A grate often covers a pit or an area lower than the main floor. Grates are usually made from iron, but large ones can also be made from iron-bound timbers. Many grates have hinges to allow access to what lies below (such grates can be locked like any door), while others are permanent and designed not to move. A typical 1-inch-thick iron grate has 25 hit points, hardness 10, and a DC of 27 for Strength checks to break through it or tear it loose.

Ledge: Ledges allow creatures to walk above some lower area. They often circle around pits, run along underground streams, form balconies around large rooms, or provide a place for archers to stand while firing upon enemies below. Narrow ledges (12 inches wide or less) require those moving along them to make Balance checks. Failure results in the moving character falling off the ledge. Ledges sometimes have railings. In such a case, characters gain a +5 circumstance bonus on Balance checks to move along the ledge. A character who is next to a railing gains a +2 circumstance bonus on his or her opposed Strength check to avoid being bull rushed off the edge.

Ledges can also have low walls 2 to 3 feet high along their edges. Such walls provide cover against attackers within 30 feet on the other side of the wall, as long as the target is closer to the low wall than the attacker is.

Transparent Floor: Transparent floors, made of reinforced glass or other materials, allow a dangerous setting to be viewed safely from above. Transparent floors are sometimes placed over lava pools, arenas, monster dens, and torture chambers. They can be used by defenders to watch key areas for intruders.

Sliding Floors: A sliding floor is a type of trapdoor, designed to be moved and thus reveal something that lies beneath it. A typical sliding floor moves so slowly that anyone standing on one can avoid falling into the gap it creates, assuming there's somewhere else to go. If such a floor slides quickly enough that there's a chance of a character falling into whatever lies beneath—a spiked pit, a vat of burning oil, or a pool filled with sharks—then it's a trap.

Trap Floors: Some floors are designed to become suddenly dangerous. With the application of just the right amount of weight, or the pull of a lever somewhere nearby, spikes protrude from the floor, gouts of steam or flame shoot up from hidden holes, or the entire floor tilts. These strange floors are sometimes found in an arena, designed to make combats more exciting and deadly. Construct these floors as you would any other trap.

Doors

Doors in dungeons are much more than mere entrances and exits. Often they can be encounters all by themselves. Dungeon doors come in three basic types: wooden, stone, and iron.

Wooden Doors: Constructed of thick planks nailed together, sometimes bound with iron for strength (and to reduce swelling from dungeon dampness), wooden doors are the most common type. Wooden doors come in varying strengths: simple, good, and strong doors. Simple doors (break DC 13) are not meant to keep out motivated attackers. Good doors (break DC 16), while sturdy and long-lasting, are still not meant to take much punishment. Strong doors (break DC 23) are bound in iron and are a sturdy barrier to those attempting to get past them. Iron hinges fasten the door to its frame, and typically a circular pull-ring in the center is there to help open it. Sometimes, instead of a pull-ring, a door has an iron pull-bar on one or both sides of the door to serve as a handle. In inhabited dungeons, these doors are usually well maintained (not stuck) and unlocked, although important areas are locked up if possible.

Stone: Carved from solid blocks of stone, these heavy, unwieldy doors are often built so that they pivot when opened, although dwarves and other skilled craftsfolk are able to fashion hinges strong enough to hold up a stone door. Secret doors concealed within a stone wall are usually stone doors. Otherwise, such doors stand as tough barriers protecting something important beyond. Thus, they are often locked or barred.

Iron: Rusted but sturdy, iron doors in a dungeon are hinged like wooden doors. These doors are the toughest form of nonmagical door. They are usually locked or barred.

Locks, Bars, and Seals: Dungeon doors may be locked, trapped, reinforced, barred, magically sealed, or sometimes just stuck. All but the weakest characters can eventually knock down a door with a heavy tool such as a sledgehammer, and a number of spells and magic items give characters an easy way around a locked door.

Attempts to literally chop a door down with a slashing or bludgeoning weapon use the hardness and hit points given in Table: Doors. Often the easiest way to overcome a recalcitrant door is not by demolishing it

but by breaking its lock, bar, or hinges. When assigning a DC to an attempt to knock a door down, use the following as guidelines:

DC 10 or Lower: a door just about anyone can break open.

DC 11–15: a door that a strong person could break with one try and an average person might be able to break with one try.

DC 16–20: a door that almost anyone could break, given time.

DC 21–25: a door that only a strong or very strong person has a hope of breaking, probably not on the first try.

DC 26 or Higher: a door that only an exceptionally strong person has a hope of breaking.

For specific examples in applying these guidelines, see Table: Random Door Types.

Locks: Dungeon doors are often locked, and thus the Open Lock skill comes in very handy. Locks are usually built into the door, either on the edge opposite the hinges or right in the middle of the door. Built-in locks either control an iron bar that juts out of the door and into the wall of its frame, or else a sliding iron bar or heavy wooden bar that rests behind the entire door. By contrast, padlocks are not built-in but usually run through two rings, one on the door and the other on the wall. More complex locks, such as combination locks and puzzle locks, are usually built into the door itself. Because such keyless locks are larger and more complex, they are typically only found in sturdy doors (strong wooden, stone, or iron doors).

The Open Lock DC to pick a lock often falls into the range of 20 to 30, although locks with lower or higher DCs can exist. A door can have more than one lock, each of which must be unlocked separately. Locks are often trapped, usually with poison needles that extend out to prick a rogue's finger.

Breaking a lock is sometimes quicker than breaking the whole door. If a PC wants to whack at a lock with a weapon, treat the typical lock as having hardness 15 and 30 hit points. A lock can only be broken if it can be attacked separately from the door, which means that a built-in lock is immune to this sort of treatment. In an occupied dungeon, every locked door should have a key somewhere.

A special door (see below for examples) might have a lock with no key, instead requiring that the right combination of nearby levers must be manipulated or the right symbols must be pressed on a keypad in the correct sequence to open the door.

Stuck Doors: Dungeons are often damp, and sometimes doors get stuck, particularly wooden doors. Assume that about 10% of wooden doors and 5% of nonwooden doors are stuck. These numbers can be doubled (to 20% and 10%, respectively) for long-abandoned or neglected dungeons.

Barred Doors: When characters try to bash down a barred door, it's the quality of the bar that matters, not the material the door is made of. It takes a DC 25 Strength check to break through a door with a wooden bar, and a DC 30 Strength check if the bar is made of iron. Characters can attack the door and destroy it instead, leaving the bar hanging in the now-open doorway.

Hinges: Most doors have hinges. Obviously, sliding doors do not. (They usually have tracks or grooves instead, allowing them to slide easily to one side.)

Standard Hinges: These hinges are metal, joining one edge of the door to the doorframe or wall. Remember that the door swings open toward the side with the hinges. (So, if the hinges are on the PCs' side, the door opens toward them; otherwise it opens away from them.) Adventurers can take the hinges apart one at a time with successful Disable Device checks (assuming the hinges are on their side of the door, of course). Such a task has a DC of 20 because most hinges are rusted or stuck. Breaking a hinge is difficult. Most have hardness 10 and 30 hit points. The break DC for a hinge is the same as for breaking down the door.

Nested Hinges: These hinges are much more complex than ordinary hinges, and are found only in areas of excellent construction. These hinges are built into the wall and allow the door to swing open in either direction. PCs can't get at the hinges to fool with them unless they break through the doorframe or wall. Nested hinges are typically found on stone doors but sometimes on wooden or iron doors as well.

Pivots: Pivots aren't really hinges at all, but simple knobs jutting from the top and bottom of the door that fit into holes in the doorframe, allowing the door to spin. The advantages of pivots is that they can't be dismantled like hinges and they're simple to make. The disadvantage is that since the door pivots on its center of gravity (typically in the middle), nothing larger than half the door's width can fit through. Doors with pivots are usually stone and are often quite wide to overcome this disadvantage. Another solution is to place the pivot toward one side and have the door be thicker at that end and thinner toward the other end so that it opens more like a normal door. Secret doors in walls often turn on pivots, since the lack of hinges makes it easier to hide the door's presence. Pivots also allow objects such as bookcases to be used as secret doors.

Secret Doors: Disguised as a bare patch of wall (or floor, or ceiling), a bookcase, a fireplace, or a fountain, a secret door leads to a secret passage or room. Someone examining the area finds a secret door, if one exists, on a successful Search check (DC 20 for a typical secret door to DC 30 for a well-hidden secret door). Elves have a chance to detect a secret door just by casually looking at an area.

Many secret doors require a special method of opening, such as a hidden button or pressure plate. Secret doors can open like normal doors, or they may pivot, slide, sink, rise, or even lower like a drawbridge to permit access. Builders might put a secret door down low near the floor or high up in a wall, making it difficult to find or reach.

Portcullises: These special doors consist of iron or thick, ironbound, wooden shafts that descend from a recess in the ceiling above an archway. Sometimes a portcullis has crossbars that create a grid, sometimes not. Typically raised by means of a winch or a capstan, a portcullis can be dropped quickly, and the shafts end in spikes to discourage anyone from standing underneath (or from attempting to dive under it as it drops). Once it is dropped, a portcullis locks, unless it is so large that no normal person could lift it anyway. In any event, lifting a typical portcullis requires a DC 25 Strength check.

Rooms

Rooms in buildings vary in shape and size. Although many are simple in construction and appearance, particularly interesting rooms have multiple levels joined by stairs, ramps, or ladders, as well as statuary, altars, pits, chasms, bridges, and more.

Underground chambers are prone to collapse, so many rooms—particularly large ones—have arched ceilings or pillars to support the weight of the rock overhead.

Common rooms fall into the following broad categories.

Guard Post: Intelligent, social denizens of a structure will generally have a series of adjacent rooms they consider "theirs," and they'll guard the entrances to that common area.

Living Quarters: All but the most nomadic creatures have a lair where they can rest, eat, and store their treasure. Living quarters commonly include beds (if the creature sleeps), possessions (both valuable and mundane), and some sort of food preparation area. Noncombatant creatures such as juveniles and the elderly are often found here.

Work Area: Most intelligent creatures do more than just guard, eat, and sleep, and many devote rooms to magic laboratories, workshops for weapons and armor, or studios for more esoteric tasks.

Shrine: Any creature that is particularly religious may have some place dedicated to worship, and others may venerate something of great historical or personal value. Depending on the creature's resources and piety, a shrine can be humble or extensive. A shrine is where PCs will likely encounter NPC clerics, and it's common for wounded monsters to flee to a shrine friendly to them when they seek healing.

Vault: Well protected, often by a locked iron door, a vault is a special room that contains treasure. There's usually only one entrance—an appropriate place for a trap.

Crypt: Although sometimes constructed like a vault, a crypt can also be a series of individual rooms, each with its own sarcophagus, or a long hall with recesses on either side—shelves to hold coffins or bodies.

Those who are worried about undead rising from the grave take the precaution of locking and trapping a crypt from the outside—making the crypt easy to get into but difficult to leave. Those worried about tomb robbers make their crypts difficult to get into. Some builders do both, just to be on the safe side.

Corridors

All buildings have rooms, and most have corridors. While most corridors simply connect rooms, sometimes they can be encounter areas in their own right because of traps, guard patrols, and wandering monsters out on the hunt.

Corridor Traps: Because passageways in dungeons tend to be narrow, offering few movement options, dungeon builders like to place traps in them. In a cramped passageway, there's no way for intruders to move around concealed pits, falling stones, arrow traps, tilting floors, and sliding or rolling rocks that fill the entire passage.

Mazes: Usually, passages connect chambers in the simplest and straightest manner possible. Some dungeon builders, however, design a maze or a labyrinth within the dungeon. This sort of construction is difficult to navigate (or at least to navigate quickly) and, when filled with monsters or traps, can be an effective barrier.

A maze can be used to cut off one area of the dungeon, deflecting intruders away from a protected spot. Generally, though, the far side of a maze holds an important crypt or vault—someplace that the dungeon's regular inhabitants rarely need to get to.

Miscellaneous Features

Stairs: The usual way to connect different levels of a dungeon is with stairs. Straight stairways, spiral staircases, or stairwells with multiple landings between flights of stairs are all common in dungeons, as are ramps (sometimes with an incline so slight that it can be difficult to notice; Spot DC 15). Stairs are important accessways, and are sometimes guarded or trapped. Traps on stairs often cause intruders to slide or fall down to the bottom, where a pit, spikes, a pool of acid, or some other danger awaits.

Gradual Stairs: Stairs that rise less than 5 feet for every 5 feet of horizontal distance they cover don't affect movement, but characters who attack a foe below them gain a +1 bonus on attack rolls from being on higher ground. Most stairs in dungeons are gradual, except for spiral stairs (see below).

Steep Stairs: Characters moving up steep stairs (which rise at a 45-degree angle or steeper) must spend 2 squares of movement to enter each square of stairs. Characters running or charging down steep stairs must succeed on a DC 10 Balance check upon entering the first steep stairs square. Characters who fail stumble and must end their movement 1d2×5 feet later. Characters who fail by 5 or more take 1d6 points of damage and fall prone in the square where they end their movement. Steep stairs increase the DC of Tumble checks by 5.

Spiral Stairs: This form of steep stairs is designed to make defending a fortress easier. Characters gain cover against foes below them on spiral stairs because they can easily duck around the staircase's central support.

Railings and Low Walls: Stairs that are open to large rooms often have railings or low walls. They function as described for ledges (see Special Floors).

Bridge: A bridge connects two higher areas separated by a lower area, stretching across a chasm, over a river, or above a pit. A simple bridge might be a single wooden plank, while an elaborate one could be made of mortared stone with iron supports and side rails.

Narrow Bridge: If a bridge is particularly narrow, such as a series of planks laid over lava fissures, treat it as a ledge (see Special Floors). It requires a Balance check (DC dependent on width) to cross such a bridge.

Rope Bridge: Constructed of wooden planks suspended from ropes, a rope bridge is convenient because it's portable and can be easily removed. It takes two full-round actions to untie one end of a rope bridge, but a DC 15 Use Rope check reduces the time to a move action. If only one of the two supporting ropes is attached, everyone on the bridge must succeed on a DC 15 Reflex save to avoid falling off, and thereafter must make DC 15 Climb checks to move along the

remnants of the bridge. Rope bridges are usually 5 feet wide. The two ropes that support them have 8 hit points each.

Drawbridge: Some bridges have mechanisms that allow them to be extended or retracted from the gap they cross. Typically, the winch mechanism exists on only one side of the bridge. It takes a move action to lower a drawbridge, but the bridge doesn't come down until the beginning of the lowering character's next turn. It takes a full-round action to raise a drawbridge; the drawbridge is up at the end of the action. Particularly long or wide drawbridges may take more time to raise and lower, and some may require Strength checks to rotate the winch.

Railings and Low Walls: Some bridges have railings or low walls along the sides. If a bridge does, the railing or low walls affect Balance checks and bull rush attempts as described for ledges (see Special Floors). Low walls likewise provide cover to bridge occupants.

Chutes and Chimneys: Stairs aren't the only way to move up and down in a dungeon. Sometimes a vertical shaft connects levels of a dungeon or links a dungeon with the surface. Chutes are usually traps that dump characters into a lower area—often a place featuring some dangerous situation with which they must contend.

Pillar: A common sight in any dungeon, pillars and columns give support to ceilings. The larger the room, the more likely it has pillars. As a rule of thumb, the deeper in the dungeon a room is, the thicker the pillars need to be to support the overhead weight. Pillars tend to be polished and often have carvings, paintings, or inscriptions upon them.

Slender Pillar: These pillars are only a foot or two across, so they don't occupy a whole square. A creature standing in the same square as a slender pillar gains a +2 cover bonus to Armor Class and a +1 cover bonus on Reflex saves (these bonuses don't stack with cover bonuses from other sources). The presence of a slender pillar does not otherwise affect a creature's fighting space, because it's assumed that the creature is using the pillar to its advantage when it can. A typical slender pillar has AC 4, hardness 8, and 250 hit points.

Wide Pillar: These pillars take up an entire square and provide cover to anyone behind them. They have AC 3, hardness 8, and 900 hit points. A DC 20 Climb check is sufficient to climb most pillars; the DC increases to 25 for polished or unusually slick ones.

Stalagmite/Stalactite: These tapering natural rock columns extend from the floor (stalagmite) or the ceiling (stalactite). Stalagmites and stalactites function as slender pillars.

Statue: Most statues function as wide pillars, taking up a square and providing cover. Some statues are smaller and act as slender pillars. A DC 15 Climb check allows a character to climb a statue.

Tapestry: Elaborately embroidered patterns or scenes on cloth, tapestries hang from the walls of well-appointed dungeon rooms or corridors. Crafty builders take advantage of tapestries to place alcoves, concealed doors, or secret switches behind them.

Tapestries provide total concealment (50% miss chance) to characters behind them if they're hanging from the ceiling, or concealment (20% miss chance) if they're flush with the wall. Climbing a big tapestry isn't particularly difficult, requiring a DC 15 Climb check (or DC 10 if a wall is within reach).

Pedestal: Anything important on display in a dungeon, from a fabulous treasure to a coffin, tends to rest atop a pedestal or a dais. Raising the object off the floor focuses attention on it (and, in practical terms, keeps it safe from any water or other substance that might seep onto the floor). A pedestal is often trapped to protect whatever sits atop it. It can conceal a secret trapdoor beneath itself or provide a way to reach a door in the ceiling above itself.

Only the largest pedestals take up an entire square; most provide no cover.

Pool: Pools of water collect naturally in low spots in dungeons (a dry dungeon is rare). Pools can also be wells or natural underground springs, or they can be intentionally created basins, cisterns, and fountains. In any event, water is fairly common in dungeons, harboring sightless fish and sometimes aquatic monsters. Pools provide water for dungeon denizens, and thus are as important an area for a predator to control as a watering hole aboveground in the wild.

Shallow Pool: If a square contains a shallow pool, it has roughly 1 foot of standing water. It costs 2 squares of movement to move into a

square with a shallow pool, and the DC of Tumble checks in such squares increases by 2.

Deep Pool: These squares have at least 4 feet of standing water. It costs Medium or larger creatures 4 squares of movement to move into a square with a deep pool, or characters can swim if they wish. Small or smaller creatures must swim to move through a square containing a deep pool. Tumbling is impossible in a deep pool. The water in a deep pool provides cover for Medium or larger creatures. Smaller creatures gain improved cover (+8 bonus to AC, +4 bonus on Reflex saves). Medium or larger creatures can crouch as a move action to gain this improved cover. Creatures with this improved cover take a –10 penalty on attacks against creatures that aren't also underwater.

Deep pool squares are usually clustered together and surrounded by a ring of shallow pool squares. Both shallow pools and deep pools impose a –2 circumstance penalty on Move Silently checks.

Some pools have fountains. Occasionally these are merely decorative, but they often serve as the focus of a trap.

Most pools are made of water, but anything's possible in a dungeon. Pools can hold unsavory substances such as blood, poison, oil, or magma. And even if a pool holds water, it can be holy water, saltwater, or water tainted with disease.

Elevator: In place of or in addition to stairs, an elevator (essentially an oversized dumbwaiter) can take inhabitants from one dungeon level to the next. Such an elevator may be mechanical (using gears, pulleys, and winches). Such an elevator might be as small as a platform that holds one character at a time, or as large as an entire room that raises and lowers. A clever builder might design an elevator room that moves up or down without the occupants' knowledge to catch them in a trap, or one that appears to have moved when it actually remained still.

A typical elevator ascends or descends 10 feet per round at the beginning of the operator's turn (or on initiative count 0 if it functions without regard to whether creatures are on it. Elevators can be enclosed, can have railings or low walls, or may simply be treacherous floating platforms.

Ladders: Whether free-standing or rungs set into a wall, a ladder requires a DC 0 Climb check to ascend or descend.

Shifting Stone or Wall: These features can cut off access to a passage or room, trapping adventurers in a dead end or preventing escape out of the dungeon. Shifting walls can force explorers to go down a dangerous path or prevent them from entering a special area. Not all shifting walls need be traps. For example, stones controlled by pressure plates, counterweights, or a secret lever can shift out of a wall to become a staircase leading to a hidden upper room or secret ledge.

Shifting stones and walls are generally constructed as traps with triggers and Search and Disable Device DCs. However they don't have Challenge Ratings because they're inconveniences, not deadly in and of themselves.

Altars: Temples—particularly to dark gods—often exist underground. Usually taking the form of a stone block, an altar is the main fixture and central focus of such a temple. Sometimes all the other trappings of the temple are long gone, lost to theft, age, and decay, but the altar survives. Some altars have traps or powerful magic within them. Most take up one or two squares on the grid and provide cover to creatures behind them.

Cave-Ins & Collapses (CR 8)

Cave-ins and collapsing tunnels are extremely dangerous. Not only do dungeon explorers face the danger of being crushed by tons of falling rock, even if they survive they may be buried beneath a pile of rubble or cut off from the only known exit. A cave-in buries anyone in the middle of the collapsing area, and then sliding debris damages anyone in the periphery of the collapse. A typical corridor subject to a cave-in might have a bury zone with a 15-foot radius and a 10-foot-radius slide zone extending beyond the bury zone. A weakened ceiling can be spotted with a DC 20 Knowledge (architecture and engineering) or DC 20 Craft (stonemasonry) check. Remember that Craft checks can be made untrained as Intelligence checks. A dwarf can make such a check if he simply passes within 10 feet of a weakened ceiling.

A weakened ceiling may collapse when subjected to a major impact or concussion. A character can cause a cave-in by destroying half the pillars holding the ceiling up.

Characters in the bury zone of a cave-in take 8d6 points of damage, or half that amount if they make a DC 15 Reflex save. They are subsequently buried. Characters in the slide zone take 3d6 points of damage, or no damage at all if they make a DC 15 Reflex save. Characters in the slide zone who fail their saves are buried.

Characters take 1d6 points of nonlethal damage per minute while buried. If such a character falls unconscious, he must make a DC 15 Constitution check. If it fails, he takes 1d6 points of lethal damage each minute thereafter until freed or dead.

Characters who aren't buried can dig out their friends. In 1 minute, using only her hands, a character can clear rocks and debris equal to five times her heavy load limit. The amount of loose stone that fills a 5-foot-by-5-foot area weighs one ton (2,000 pounds). Armed with an appropriate tool, such as a pick, crowbar, or shovel, a digger can clear loose stone twice as quickly as by hand. You may allow a buried character to free himself with a DC 25 Strength check.

Slimes, Molds, & Fungi

In a dungeon's damp, dark recesses, molds and fungi thrive. While some plants and fungi are monsters and other slime, mold, and fungus is just normal, innocuous stuff, a few varieties are dangerous dungeon encounters. For purposes of spells and other special effects, all slimes, molds, and fungi are treated as plants. Like traps, dangerous slimes and molds have CRs, and characters earn XP for encountering them.

A form of glistening organic sludge coats almost anything that remains in the damp and dark for too long. This kind of slime, though it might be repulsive, is not dangerous.

Molds and fungi flourish in dark, cool, damp places. While some are as inoffensive as the normal dungeon slime, others are quite dangerous. Mushrooms, puffballs, yeasts, mildew, and other sorts of bulbous, fibrous, or flat patches of fungi can be found throughout most dungeons. They are usually inoffensive, and some are even edible (though most are unappealing or odd-tasting).

Phosphorescent Fungus (No CR): This strange underground fungus grows in clumps that look almost like stunted shrubbery. It gives off a soft violet glow that illuminates underground caverns and passages as well as a candle does. Rare patches of fungus illuminate as well as a torch does.

Getting Lost

There are many ways to get lost in the wilderness. Following an obvious road, trail, or feature such as a stream or shoreline prevents any possibility of becoming lost, but travelers striking off cross-country may become disoriented—especially in conditions of poor visibility or in difficult terrain.

Poor Visibility: Any time characters cannot see at least 20 meters in the prevailing conditions of visibility, they may become lost. Characters traveling through fog, snow, or a downpour might easily lose the ability to see any landmarks not in their immediate vicinity. Similarly, characters traveling at night may be at risk, too, depending on the quality of their light sources, the amount of moonlight, and whether they have darkvision or lowlight vision.

Difficult Terrain: Any character in forest, moor, hill, or mountain terrain may become lost if he or she moves away from a trail, road, stream, or other obvious path or track. Forests are especially dangerous because they obscure far-off landmarks and make it hard to see the sun or stars.

Chance to Get Lost: If conditions exist that make getting lost a possibility, the character leading the way must succeed on a Survival check or become lost. The difficulty of this check varies based on the terrain, the visibility conditions, and whether or not the character has a map of the area being traveled through. Refer to the table below and use the highest DC that applies.

A character with at least 5 ranks in Knowledge (geography) or Knowledge (local) pertaining to the area being traveled through gains a +2 bonus on this check.

Check once per hour (or portion of an hour) spent in local or overland movement to see if travelers have become lost. In the case of a party moving together, only the character leading the way makes the check.

Effects of Being Lost: If a party becomes lost, it is no longer certain of moving in the direction it intended to travel. Randomly determine the direction in which the party actually travels during each hour of local or overland movement. The characters' movement continues to be random until they blunder into a landmark they can't miss, or until they recognize that they are lost and make an effort to regain their bearings.

Recognizing that You're Lost: Once per hour of random travel, each character in the party may attempt a Survival check (DC 20, -1 per hour of random travel) to recognize that they are no longer certain of their direction of travel. Some circumstances may make it obvious that the characters are lost.

Setting a New Course: A lost party is also uncertain of determining in which direction it should travel in order to reach a desired objective. Determining the correct direction of travel once a party has become lost requires a Survival check (DC 15, +2 per hour of random travel). If a character fails this check, he chooses a random direction as the "correct" direction for resuming travel.

Once the characters are traveling along their new course, correct or incorrect, they may get lost again. If the conditions still make it possible for travelers to become lost, check once per hour of travel as described in *Chance to Get Lost*, above, to see if the party maintains its new course or begins to move at random again.

Conflicting Directions: It's possible that several characters may attempt to determine the right direction to proceed after becoming lost. Make a Survival check for each character in secret, then tell the players whose characters succeeded the correct direction in which to travel, and tell the players whose characters failed a random direction they think is right.

Regaining Your Bearings: There are several ways to become unlost. First, if the characters successfully set a new course and follow it to the destination they're trying to reach, they're not lost anymore. Second, the characters through random movement might run into an unmistakable landmark. Third, if conditions suddenly improve—the fog lifts or the sun comes up—lost characters may attempt to set a new course, as described above, with a +4 bonus on the Survival check. Finally, magic may make their course clear.

Forest Terrain

Forest terrain can be divided into three categories: sparse, medium, and dense. An immense forest could have all three categories within its borders, with more sparse terrain at the outer edge of the forest and dense forest at its heart.

The table below describes in general terms how likely it is that a given square has a terrain element in it.

Forest Terrain Features

Trees: The most important terrain element in a forest is the trees, obviously. A creature standing in the same square as a tree gains a +2 bonus to Armor Class and a +1 bonus on Reflex saves (these bonuses don't stack with cover bonuses from other sources). The presence of a tree doesn't otherwise affect a creature's fighting space, because it's assumed that the creature is using the tree to its advantage when it can. The trunk of a typical tree has AC 4, hardness 5, and 150 hp. A DC 15 Climb check is sufficient to climb a tree. Medium and dense forests have massive trees as well. These trees take up an entire square and provide cover to anyone behind them. They have AC 3, hardness 5, and 600 hp. Like their smaller counterparts, it takes a DC 15 Climb check to climb them.

Undergrowth: Vines, roots, and short bushes cover much of the ground in a forest. A space covered with light undergrowth costs 2 squares of movement to move into, and it provides concealment. Undergrowth increases the DC of Tumble and Move Silently checks by 2 because the leaves and branches get in the way. Heavy undergrowth costs 4 squares of movement to move into, and it provides concealment with a 30% miss chance (instead of the usual

20%). It increases the DC of Tumble and Move Silently checks by 5. Heavy undergrowth is easy to hide in, granting a +5 circumstance bonus on Hide checks. Running and charging are impossible. Squares with undergrowth are often clustered together. Undergrowth and trees aren't mutually exclusive; it's common for a 5-foot square to have both a tree and undergrowth.

Forest Canopy: It's common for elves and other forest dwellers to live on raised platforms far above the surface floor. These wooden platforms generally have rope bridges between them. To get to the treehouses, characters generally ascend the trees' branches (Climb DC 15), use rope ladders (Climb DC 0), or take pulley elevators (which can be made to rise a number of feet equal to a Strength check, made each round as a full-round action). Creatures on platforms or branches in a forest canopy are considered to have cover when fighting creatures on the ground, and in medium or dense forests they have concealment as well.

Other Forest Terrain Elements: Fallen logs generally stand about 3 feet high and provide cover just as low walls do. They cost 5 feet of movement to cross. Forest streams are generally 5 to 10 feet wide and no more than 5 feet deep. Pathways wind through most forests, allowing normal movement and providing neither cover nor concealment. These paths are less common in dense forests, but even unexplored forests will have occasional game trails.

Stealth and Detection in a Forest: In a sparse forest, the maximum distance at which a Spot check for detecting the nearby presence of others can succeed is 3d6/10 feet. In a medium forest, this distance is 2d8/10 feet, and in a dense forest it is 2d6/10 feet.

Because any square with undergrowth provides concealment, it's usually easy for a creature to use the Hide skill in the forest. Logs and massive trees provide cover, which also makes hiding possible. The background noise in the forest makes Listen checks more difficult, increasing the DC of the check by 2 per 10 feet, not 1 (but note that Move Silently is also more difficult in undergrowth).

Forest Fires (CR 6)

Most campfire sparks ignite nothing, but if conditions are dry, winds are strong, or the forest floor is dried out and flammable, a forest fire can result. Lightning strikes often set trees afire and start forest fires in this way. Whatever the cause of the fire, travelers can get caught in the conflagration.

A forest fire can be spotted from as far away as 2d6×100 feet by a character who makes a Spot check, treating the fire as a Colossal creature (reducing the DC by 16). If all characters fail their Spot checks, the fire moves closer to them. They automatically see it when it closes to half the original distance.

Characters who are blinded or otherwise unable to make Spot checks can feel the heat of the fire (and thus automatically "spot" it) when it is 100 feet away.

The leading edge of a fire (the downwind side) can advance faster than a human can run (assume 120 feet per round for winds of moderate strength). Once a particular portion of the forest is ablaze, it remains so for 2d4×10 minutes before dying to a smoking smolder. Characters overtaken by a forest fire may find the leading edge of the fire advancing away from them faster than they can keep up, trapping them deeper and deeper in its grasp.

Within the bounds of a forest fire, a character faces three dangers: heat damage, catching on fire, and smoke inhalation.

Heat Damage: Getting caught within a forest fire is even worse than being exposed to extreme heat (see Heat Dangers). Breathing the air causes a character to take 1d6 points of damage per round (no save). In addition, a character must make a Fortitude save every 5 rounds (DC 15, +1 per previous check) or take 1d4 points of nonlethal damage. A character who holds his breath can avoid the lethal damage, but not the nonlethal damage. Those wearing heavy clothing or any sort of armor take a -4 penalty on their saving throws. In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell.

Catching on Fire: Characters engulfed in a forest fire are at risk of catching on fire when the leading edge of the fire overtakes them, and are then at risk once per minute thereafter (see Catching on Fire).

Smoke Inhalation: Forest fires naturally produce a great deal of smoke. A character who breathes heavy smoke must make a Fortitude save each round (DC 15, +1 per previous check) or spend that round choking and coughing. A character who chokes for 2 consecutive rounds takes 1d6 points of nonlethal damage. Also, smoke obscures vision, providing concealment to characters within it.

Marsh Terrain

Two categories of marsh exist: relatively dry moors and watery swamps. Both are often bordered by lakes (described in Aquatic Terrain, below), which effectively are a third category of terrain found in marshes.

The table below describes terrain features found in marshes.

Bogs: If a square is part of a shallow bog, it has deep mud or standing water of about 1 foot in depth. It costs 2 squares of movement to move into a square with a shallow bog, and the DC of Tumble checks in such a square increases by 2.

A square that is part of a deep bog has roughly 4 feet of standing water. It costs Medium or larger creatures 4 squares of movement to move into a square with a deep bog, or characters can swim if they wish. Small or smaller creatures must swim to move through a deep bog. Tumbling is impossible in a deep bog.

The water in a deep bog provides cover for Medium or larger creatures. Smaller creatures gain improved cover (+8 bonus to AC, +4 bonus on Reflex saves). Medium or larger creatures can crouch as a move action to gain this improved cover. Creatures with this improved cover take a -10 penalty on attacks against creatures that aren't underwater.

Deep bog squares are usually clustered together and surrounded by an irregular ring of shallow bog squares.

Both shallow and deep bogs increase the DC of Move Silently checks by 2.

Undergrowth: The bushes, rushes, and other tall grasses in marshes function as undergrowth does in a forest (see above). A square that is part of a bog does not also have undergrowth.

Quicksand: Patches of quicksand present a deceptively solid appearance (appearing as undergrowth or open land) that may trap careless characters. A character approaching a patch of quicksand at a normal pace is entitled to a DC 8 Survival check to spot the danger before stepping in, but charging or running characters don't have a chance to detect a hidden bog before blundering in. A typical patch of quicksand is 20 feet in diameter; the momentum of a charging or running character carries him or her 1d2×5 feet into the quicksand.

Effects of Quicksand: Characters in quicksand must make a DC 10 Swim check every round to simply tread water in place, or a DC 15 Swim check to move 5 feet in whatever direction is desired. If a trapped character fails this check by 5 or more, he sinks below the surface and begins to drown whenever he can no longer hold his breath (see the Swim skill description).

Characters below the surface of a bog may swim back to the surface with a successful Swim check (DC 15, +1 per consecutive round of being under the surface).

Rescue: Pulling out a character trapped in quicksand can be difficult. A rescuer needs a branch, spear haft, rope, or similar tool that enables him to reach the victim with one end of it. Then he must make a DC 15 Strength check to successfully pull the victim, and the victim must make a DC 10 Strength check to hold onto the branch, pole, or rope. If the victim fails to hold on, he must make a DC 15 Swim check immediately to stay above the surface. If both checks succeed, the victim is pulled 5 feet closer to safety.

Hedgerows: Common in moors, hedgerows are tangles of stones, soil, and thorny bushes. Narrow hedgerows function as low walls, and it takes 15 feet of movement to cross them. Wide hedgerows are more than 5 feet tall and take up entire squares. They provide total cover, just as a wall does. It takes 4 squares of movement to move through a square with a wide hedgerow; creatures that succeed on a DC 10 Climb check need only 2 squares of movement to move through the square.

Other Marsh Terrain Elements: Some marshes, particularly swamps, have trees just as forests do, usually clustered in small

stands. Paths lead across many marshes, winding to avoid bog areas. As in forests, paths allow normal movement and don't provide the concealment that undergrowth does.

Stealth and Detection in a Marsh: In a moor, the maximum distance at which a Spot check for detecting the nearby presence of others can succeed is 6d6×4 meters. In a swamp, this distance is 2d8×4 meters.

Undergrowth and deep bogs provide plentiful concealment, so it's easy to hide in a marsh.

A marsh imposes no penalties on Listen checks, and using the Move Silently skill is more difficult in both undergrowth and bogs.

Hills Terrain

A hill can exist in most other types of terrain, but hills can also dominate the landscape. Hills terrain is divided into two categories: gentle hills and rugged hills. Hills terrain often serves as a transition zone between rugged terrain such as mountains and flat terrain such as plains.

Gradual Slope: This incline isn't steep enough to affect movement, but characters gain a +1 bonus on melee attacks against foes downhill from them.

Steep Slope: Characters moving uphill (to an adjacent square of higher elevation) must spend 2 squares of movement to enter each square of steep slope. Characters running or charging downhill (moving to an adjacent square of lower elevation) must succeed on a DC 10 Balance check upon entering the first steep slope square. Mounted characters make a DC 10 Ride check instead. Characters who fail this check stumble and must end their movement 1d2×5 feet later. Characters who fail by 5 or more fall prone in the square where they end their movement. A steep slope increases the DC of Tumble checks by 2.

Cliff: A cliff typically requires a DC 15 Climb check to scale and is 1d4×10 feet tall, although the needs of your map may mandate a taller cliff. A cliff isn't perfectly vertical, taking up 5-foot squares if it's less than 30 feet tall and 10-foot squares if it's 30 feet or taller.

Light Undergrowth: Sagebrush and other scrubby bushes grow on hills, although they rarely cover the landscape as they do in forests and marshes. Light undergrowth provides concealment and increases the DC of Tumble and Move Silently checks by 2.

Other Hills Terrain Elements: Trees aren't out of place in hills terrain, and valleys often have active streams (5 to 10 feet wide and no more than 5 feet deep) or dry streambeds (treat as a trench 5 to 10 feet across) in them. If you add a stream or streambed, remember that water always flows downhill.

Stealth and Detection in Hills: In gentle hills, the maximum distance at which a Spot check for detecting the nearby presence of others can succeed is 2d10×10 feet. In rugged hills, this distance is 2d6×10 feet.

Hiding in hills terrain can be difficult if there isn't undergrowth around. A hilltop or ridge provides enough cover to hide from anyone below the hilltop or ridge.

Hills don't affect Listen or Move Silently checks.

Mountain Terrain

The three mountain terrain categories are alpine meadows, rugged mountains, and forbidding mountains. As characters ascend into a mountainous area, they're likely to face each terrain category in turn, beginning with alpine meadows, extending through rugged mountains, and reaching forbidding mountains near the summit.

Mountains have an important terrain element, the rock wall, that is marked on the border between squares rather than taking up squares itself.

Gradual and Steep Slopes: These function as described in Hills Terrain, above.

Cliff: These terrain elements also function like their hills terrain counterparts, but they're typically 2d6×10 feet tall. Cliffs taller than 80 feet take up 20 feet of horizontal space.

Chasm: Usually formed by natural geological processes, chasms function like pits in a dungeon setting. Chasms aren't hidden, so characters won't fall into them by accident (although bull rushes are

another story). A typical chasm is 2d4×10 feet deep, at least 20 feet long, and anywhere from 5 feet to 20 feet wide. It takes a DC 15 Climb check to climb out of a chasm. In forbidding mountain terrain, chasms are typically 2d8×10 feet deep.

Light Undergrowth: This functions as described in Forest Terrain, above.

Scree: A field of shifting gravel, scree doesn't affect speed, but it can be treacherous on a slope. The DC of Balance and Tumble checks increases by 2 if there's scree on a gradual slope and by 5 if there's scree on a steep slope. The DC of Move silently checks increases by 2 if the scree is on a slope of any kind.

Dense Rubble: The ground is covered with rocks of all sizes. It costs 2 squares of movement to enter a square with dense rubble. The DC of Balance and Tumble checks on dense rubble increases by 5, and the DC of Move Silently checks increases by +2.

Rock Wall: A vertical plane of stone, rock walls require DC 25 Climb checks to ascend. A typical rock wall is 2d4×10 feet tall in rugged mountains and 2d8×10 feet tall in forbidding mountains. Rock walls are drawn on the edges of squares, not in the squares themselves.

Cave Entrance: Found in cliff and steep slope squares and next to rock walls, cave entrances are typically between 5 and 20 feet wide and 5 feet deep. Beyond the entrance, a cave could be anything from a simple chamber to the entrance to an elaborate dungeon. Caves used as monster lairs typically have 1d3 rooms that are 1d4×10 feet across.

Other Mountain Terrain Features: Most alpine meadows begin above the tree line, so trees and other forest elements are rare in the mountains. Mountain terrain can include active streams (5 to 10 feet wide and no more than 5 feet deep) and dry streambeds (treat as a trench 5 to 10 feet across). Particularly high-altitude areas tend to be colder than the lowland areas that surround them, so they may be covered in ice sheets (described below).

Stealth and Detection in Mountains: As a guideline, the maximum distance in mountain terrain at which a Spot check for detecting the nearby presence of others can succeed is 4d10×10 feet. Certain peaks and ridgelines afford much better vantage points, of course, and twisting valleys and canyons have much shorter spotting distances. Because there's little vegetation to obstruct line of sight, the specifics on your map are your best guide for the range at which an encounter could begin. As in hills terrain, a ridge or peak provides enough cover to hide from anyone below the high point.

It's easier to hear faraway sounds in the mountains. The DC of Listen checks increases by 1 per 20 feet between listener and source, not per 10 feet.

Avalanches (CR 7)

The combination of high peaks and heavy snowfalls means that avalanches are a deadly peril in many mountainous areas. While avalanches of snow and ice are common, it's also possible to have an avalanche of rock and soil.

An avalanche can be spotted from as far away as 1d10×500 feet downslope by a character who makes a DC 20 Spot check, treating the avalanche as a Colossal creature. If all characters fail their Spot checks to determine the encounter distance, the avalanche moves closer to them, and they automatically become aware of it when it closes to half the original distance. It's possible to hear an avalanche coming even if you can't see it. Under optimum conditions (no other loud noises occurring), a character who makes a DC 15 Listen check can hear the avalanche or landslide when it is 1d6×500 feet away. This check might have a DC of 20, 25, or higher in conditions where hearing is difficult (such as in the middle of a thunderstorm).

A landslide or avalanche consists of two distinct areas: the bury zone (in the direct path of the falling debris) and the slide zone (the area the debris spreads out to encompass). Characters in the bury zone always take damage from the avalanche; characters in the slide zone may be able to get out of the way. Characters in the bury zone take 8d6 points of damage, or half that amount if they make a DC 15 Reflex save. They are subsequently buried (see below). Characters in the slide zone take 3d6 points of damage, or no damage if they make a DC 15 Reflex save. Those who fail their saves are buried.

Buried characters take 1d6 points of nonlethal damage per minute. If a buried character falls unconscious, he or she must make a DC 15 Constitution check or take 1d6 points of lethal damage each minute thereafter until freed or dead.

The typical avalanche has a width of 1d6×100 feet, from one edge of the slide zone to the opposite edge. The bury zone in the center of the avalanche is half as wide as the avalanche's full width.

To determine the precise location of characters in the path of an avalanche, roll 1d6×20; the result is the number of feet from the center of the path taken by the bury zone to the center of the party's location. Avalanches of snow and ice advance at a speed of 500 feet per round, and rock avalanches travel at a speed of 250 feet per round.

Mountain Travel

High altitude can be extremely fatiguing—or sometimes deadly—to creatures that aren't used to it. Cold becomes extreme, and the lack of oxygen in the air can wear down even the most hardy of warriors.

Acclimated Characters: Creatures accustomed to high altitude generally fare better than lowlanders. Any creature with an Environment entry that includes mountains is considered native to the area, and acclimated to the high altitude. Characters can also acclimate themselves by living at high altitude for a month. Characters who spend more than two months away from the mountains must reacclimate themselves when they return. Undead, constructs, and other creatures that do not breathe are immune to altitude effects.

Altitude Zones: In general, mountains present three possible altitude bands: low pass, low peak/high pass, and high peak.

Low Pass (lower than 1,500 meters): Most travel in low mountains takes place in low passes, a zone consisting largely of alpine meadows and forests. Travelers may find the going difficult (which is reflected in the movement modifiers for traveling through mountains), but the altitude itself has no game effect.

Low Peak or High Pass (1,500 to 4,500 meters): Ascending to the highest slopes of low mountains, or most normal travel through high mountains, falls into this category. All nonacclimated creatures labor to breathe in the thin air at this altitude. Characters must succeed on a Fortitude save each hour (DC 15, +1 per previous check) or be fatigued. The fatigue ends when the character descends to an altitude with more air. Acclimated characters do not have to attempt the Fortitude save.

High Peak (more than 4,500 meters): The highest mountains exceed 6,000 meters in height. At these elevations, creatures are subject to both high altitude fatigue (as described above) and altitude sickness, whether or not they're acclimated to high altitudes. Altitude sickness represents long-term oxygen deprivation, and it affects mental and physical ability scores. After each 6-hour period a character spends at an altitude of over 4,500 meters, he must succeed on a Fortitude save (DC 15, +1 per previous check) or take 1 point of damage to all ability scores. Creatures acclimated to high altitude receive a +4 competence bonus on their saving throws to resist high altitude effects and altitude sickness, but eventually even seasoned mountaineers must abandon these dangerous elevations.

Desert Terrain

Desert terrain exists in warm, temperate, and cold climates, but all deserts share one common trait: little rain. The three categories of desert terrain are tundra (cold deserts), rocky desert (often temperate), and sandy desert (often warm).

Tundra differs from the other desert categories in two important ways. Because snow and ice cover much of the landscape, it's easy to find water. And during the height of summer, the permafrost thaws to a depth of a foot or so, turning the landscape into a vast field of mud. The muddy tundra affects movement and skill use as the shallow bogs described in marsh terrain, although there's little standing water.

The table above describes terrain elements found in each of the three desert categories. The terrain elements on this table are mutually exclusive; for instance, a square of tundra may contain either light undergrowth or an ice sheet, but not both.

Light Undergrowth: Consisting of scrubby, hardy bushes and cacti, light undergrowth functions as described for other terrain types.

Ice Sheet: The ground is covered with slippery ice. It costs 2 squares of movement to enter a square covered by an ice sheet, and the DC of Acrobatics checks there increases by 5. A DC 10 Acrobatics check is required to run or charge across an ice sheet.

Light Rubble: Small rocks are strewn across the ground, making nimble movement more difficult. The DC of Acrobatics checks increases by 2.

Dense Rubble: This terrain feature consists of more and larger stones. It costs 2 squares of movement to enter a square with dense rubble. The DC of Acrobatics checks increases by 5, and the DC of Move Silently checks increases by 2.

Sand Dunes: Created by the action of wind on sand, sand dunes function as hills that move. If the wind is strong and consistent, a sand dune can move several hundred feet in a week's time. Sand dunes can cover hundreds of squares. They always have a gentle slope pointing in the direction of the prevailing wind and a steep slope on the leeward side.

Other Desert Terrain Features: Tundra is sometimes bordered by forests, and the occasional tree isn't out of place in the cold wastes. Rocky deserts have towers and mesas consisting of flat ground surrounded on all sides by cliffs and steep slopes (described in Mountain Terrain, above). Sandy deserts sometimes have quicksand; this functions as described in Marsh Terrain, above, although desert quicksand is a waterless mixture of fine sand and dust.

All desert terrain is crisscrossed with dry streambeds (treat as trenches 5 to 15 feet wide) that fill with water on the rare occasions when rain falls.

Stealth and Detection in the Desert: In general, the maximum distance in desert terrain at which a Spot check for detecting the nearby presence of others can succeed is 6d6×20 feet; beyond this distance, elevation changes and heat distortion in warm deserts makes spotting impossible. The presence of dunes in sandy deserts limits spotting distance to 6d6×10 feet.

The desert imposes neither bonuses nor penalties on Listen or Spot checks. The scarcity of undergrowth or other elements that offer concealment or cover makes hiding more difficult.

Sandstorms

A sandstorm reduces visibility to 1d10×2 meters and provides a –4 penalty on Listen, Search, and Spot checks. A sandstorm deals 1d3 points of nonlethal damage per hour to any creatures caught in the open, and leaves a thin coating of sand in its wake. Driving sand creeps in through all but the most secure seals and seams, to chafe skin and contaminate carried gear.

Severe and stronger winds pose a far greater danger than winds of equal velocity within landscapes that support a ground of covering grasses, sedges, and other terrain feature that preclude instantaneous erosion. In waste areas covered by sand, loose earth, or grit, high winds are always accompanied by duststorms or sandstorms. The stronger the wind is in such regions, the more severe the effect.

Duststorm: Dust storms arise in waste areas when the wind speed rises above 30 miles per hour.

Sandstorm: Sand storms arise in waste areas when the wind speed rises above 50 miles per hour.

Sandstorm, Flensing: Flensing sandstorms arise in waste areas when the wind speed rises above 75 miles per hour.

A character with the Survival skill can receive a bonus on saving throws against heat and dessication damage, and can apply this bonus to other characters as well.

The levels of protection described here refer to a character's protective measures against heat (see Protection Against Heat, below).

Hot: In this temperature band, unprotected characters must make a successful Fortitude saving throw each hour (DC 15, +1 for each previous check) or take 1d4 points of vitality damage. Characters wearing heavy clothing or any kind of armor take –4 penalties on their saves.

Characters whose protection against heat is at least level 1 (such as from the Heat Endurance feat or carrying a parasol) are safe at this temperature range and need not make the save.

Severe Heat: In this temperature band, unprotected characters must make successful Fortitude saving throws once every 10 minutes (DC 15, +1 for each previous check) or take 1d4 points of vitality damage. Characters wearing heavy clothing or armor of any kind take –4 penalties on their saves.

To be completely protected against severe heat, a character must have protection level 2 or higher (such as wearing keepcool salve and carrying a parasol). A character with protection level 1 is considered partially protected, and such characters must attempt this saving throw only once per hour.

Extreme Heat: In this temperature band, unprotected characters take 1d6 points of damage per 10 minutes (no save). In addition, unprotected characters must make successful Fortitude saving throws (DC 15, +1 per previous check) every 10 minutes or take an additional 1d4 points of vitality damage. Characters wearing heavy clothing or armor of any kind take –4 penalties on their saves. In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell (which lasts as long as you remain in the area of extreme heat).

A character must have protection level 3 or higher to be protected against extreme heat. Level 2 is considered partial protection, and such characters take damage and make saving throws only once per hour. Level 1 provides no protection.

Unearthly Heat: In this temperature band, which includes many environments normally deadly to all life, unprotected characters take 1d6 points of wound damage and 1d4 points of vitality damage per round (no save). In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell (which lasts as long as you remain in the area of unearthly heat).

Characters with protection level 4 or higher are safe at this temperature range. Levels 2 and 3 are considered partial protection, and such characters take damage only once per 10 minutes. Level 1 provides no protection.

Burning Heat: At some point, increasing temperatures push past even unearthly heat and graduate to actual burning—when material objects catch fire spontaneously due to the heat. For instance, paper catches fire at 451° F (and dried-out skin catches fire around the same temperature). Characters carrying fuel for their lamps or other combustibles discover that it catches fire around 260° F.

Water boils at approximately 212° F (depending on barometric pressure), and many potions or elixirs could quickly boil away to nothing somewhere near that temperature range.

In a region in this temperature band (also known as a fire-dominant area), characters take 3d10 points of fire damage per round. In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell (which lasts as long as you remain in the area of burning heat). Generally, nonsupernatural methods of protection against heat offer no protection in areas of burning heat, and various levels of heat protection are meaningless if a creature is on fire unless it is immune or resistant to fire.

Protection Against Heat

It also reflects that the heroes aren't too powerful for the threats they face, yet neither are they hopelessly overmatched.

Dehydration

As the body loses fluids, biological processes begin to break down.

Sand & Wind

Winds in the waste can be violent or even deadly. Worse still, winds laden with grit—whether volcanic ash, sand, blowing dust, soil, powdered charcoal or bone, or even tiny chips of precious gems—pose a variety of very serious hazards.

Heat Dangers

Since so much of *DUNE* focuses on life on Arrakis, it behooves us to detail the hazards characters might face in such an environment. Many of these principles could easily be applied to other worlds, such as Salusa Secundus.

Temperatures in the hot band or above can be hazardous to unprepared characters. Characters can take damage from such extreme heat, a condition generally referred to as heatstroke. At lower temperatures, this damage starts off as vitality damage while the character is still conscious, but it becomes lethal for those already rendered unconscious by heatstroke (with no saving throw allowed). A character who takes any vitality damage from heatstroke is considered fatigued.

A character with the Survival skill can receive a bonus on saving throws against heat and desiccation damage, and can apply this bonus to other characters as well.

The levels of protection described here refer to a character's protective measures against heat (see Protection Against Heat, below). For our purposes, air temperature falls into one of nine temperature bands:

Temperature	Description
211° F or higher	Burning heat
181° F to 210° F	Unearthly heat
141° F to 180° F	Extreme heat
111° F to 140° F	Severe heat
91° F to 110° F	Hot
61° F to 90° F	Warm
41° F to 60° F	Moderate
1° F to 40° F	Cold
-20° F to 0° F	Severe cold
-50° F to -21° F	Extreme cold
-51° F or lower	Unearthly cold

Hot: In this temperature band, unprotected characters must make a successful Fortitude saving throw each hour (DC 15, +1 for each previous check) or take 1d4 points of vitality damage. Characters wearing heavy clothing or any kind of armor take -4 penalties on their saves.

Characters whose protection against heat is at least level 1 (such as from the Heat Endurance feat or carrying a parasol) are safe at this temperature range and need not make the save.

Severe Heat: In this temperature band, unprotected characters must make successful Fortitude saving throws once every 10 minutes (DC 15, +1 for each previous check) or take 1d4 points of vitality damage. Characters wearing heavy clothing or armor of any kind take -4 penalties on their saves.

To be completely protected against severe heat, a character must have protection level 2 or higher (such as wearing keepcool salve and carrying a parasol). A character with protection level 1 is considered

partially protected, and such characters must attempt this saving throw only once per hour.

Extreme Heat: In this temperature band, unprotected characters take 1d6 points of damage per 10 minutes (no save). In addition, unprotected characters must make successful Fortitude saving throws (DC 15, +1 per previous check) every 10 minutes or take an additional 1d4 points of vitality damage. Characters wearing heavy clothing or armor of any kind take -4 penalties on their saves. In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell (which lasts as long as you remain in the area of extreme heat).

A character must have protection level 3 or higher to be protected against extreme heat. Level 2 is considered partial protection, and such characters take damage and make saving throws only once per hour. Level 1 provides no protection.

Unearthly Heat: In this temperature band, which includes many environments normally deadly to all life, unprotected characters take 1d6 points of wound damage and 1d4 points of vitality damage pre round (no save). In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell (which lasts as long as you remain in the area of unearthly heat).

Characters with protection level 4 or higher are safe at this temperature range. Levels 2 and 3 are considered partial protection, and such characters take damage only once per 10 minutes. Level 1 provides no protection.

Burning Heat: At some point, increasing temperatures push past even unearthly heat and graduate to actual burning—when material objects catch fire spontaneously due to the heat. For instance, paper catches fire at 451° F (and dried-out skin catches fire around the same temperature). Characters carrying fuel for their lamps or other combustibles discover that it catches fire around 260° F.

Water boils at approximately 212° F (depending on barometric pressure), and many potions or elixirs could quickly boil away to nothing somewhere near that temperature range.

In a region in this temperature band (also known as a fire-dominant area), characters take 3d10 points of fire damage per round. In addition, those wearing metal armor or coming into contact with very hot metal are affected as if by a *heat metal* spell (which lasts as long as you remain in the area of burning heat). Generally, nonsupernatural methods of protection against heat offer no protection in areas of burning heat, and various levels of heat protection are meaningless if a creature is on fire unless it is immune or resistant to fire.

Table 10-3: Sandstorm & Wind Effects

Storm Grade	Wind Force	Speed KM/H	Ranged Attacks Normal/Siege Wpns	Sandstorm Damage	Listen/Spot Penalty	Creature Size	Wind Effect On Creatures	Fort Save DC
—	Light	0-10	— / —	None	— / —	Any	None	—
—	Moderate	11-20	— / —	None	— / —	Any	None	—
—	Strong	21-30	-2 / —	None	-2 / —	Tiny or smaller Small or larger	Knocked down None	—
Dust storm	Severe	31-50	-4 / —	None	-4 / -2	Tiny Small Medium Large or larger	Blown away Knocked down Checked None	15
Sandstorm	Windstorm	51-74	Impossible / -4	1d3 vitality	-8 / -4	Small or smaller Medium Large or Huge Gargantuan +	Blown away Knocked down Checked None	18
Sandstorm, flensing	Hurricane	75-174	Impossible / -8	1d3 wound	n/a / -6	Medium or smaller Large Huge Gargantuan +	Blown away Knocked down Checked None	20
Sandstorm, flensing	Tornado	75-174	Impossible / Impossible	1d4 wound		Large or smaller Huge Gargantuan +	Blown away Knocked down Checked	30
Coriolis storm	Massive	175+	Impossible / impossible	1d6 wound	n/a / n/a	Huge or smaller Gargantuan Colossal	Blown away Knocked down Checked	40

Plains Terrain

Plains come in three categories: farms, grasslands, and battlefields. Farms are common in settled areas, of course, while grasslands represent untamed plains. The battlefields where large armies clash are temporary places, usually reclaimed by natural vegetation or the farmer's plow. Battlefields represent a third terrain category because

adventurers tend to spend a lot of time there, not because they're particularly prevalent.

The table below shows the proportions of terrain elements in the different categories of plains. On a farm, light undergrowth represents most mature grain crops, so farms growing vegetable crops will have less light undergrowth, as will all farms during the time between harvest and a few months after planting.

The terrain elements in the table below are mutually exclusive.

Undergrowth: Whether they're crops or natural vegetation, the tall grasses of the plains function like light undergrowth in a forest. Particularly thick bushes form patches of heavy undergrowth that dot the landscape in grasslands.

Light Rubble: On the battlefield, light rubble usually represents something that was destroyed: the ruins of a building or the scattered remnants of a stone wall, for example. It functions as described in the desert terrain section above.

Trench: Often dug before a battle to protect soldiers, a trench functions as a low wall, except that it provides no cover against adjacent foes. It costs 2 squares of movement to leave a trench, but it costs nothing extra to enter one. Creatures outside a trench who make a melee attack against a creature inside the trench gain a +1 bonus on melee attacks because they have higher ground. In farm terrain, trenches are generally irrigation ditches.

Berm: A common defensive structure, a berm is a low, earthen wall that slows movement and provides a measure of cover. Put a berm on the map by drawing two adjacent rows of steep slope (described in Hills Terrain, above), with the edges of the berm on the downhill side. Thus, a character crossing a two-square berm will travel uphill for 1 square, then downhill for 1 square. Two square berms provide cover as low walls for anyone standing behind them. Larger berms provide the low wall benefit for anyone standing 1 square downhill from the top of the berm.

Fences: Wooden fences are generally used to contain livestock or impede oncoming soldiers. It costs an extra square of movement to cross a wooden fence. A stone fence provides a measure of cover as well, functioning as low walls. Mounted characters can cross a fence without slowing their movement if they succeed on a DC 15 Ride check. If the check fails, the steed crosses the fence, but the rider falls out of the saddle.

Other Plains Terrain Features: Occasional trees dot the landscape in many plains, although on battlefields they're often felled to provide raw material for siege engines (described in Urban Features). Hedgerows (described in Marsh Terrain) are found in plains as well. Streams, generally 5 to 20 feet wide and 5 to 10 feet deep, are commonplace.

Stealth and Detection in Plains: In plains terrain, the maximum distance at which a Spot check for detecting the nearby presence of others can succeed is 6d6×40 feet, although the specifics of your map may restrict line of sight. Plains terrain provides no bonuses or penalties on Listen and Spot checks. Cover and concealment are not uncommon, so a good place of refuge is often nearby, if not right at hand.

Aquatic Terrain

Aquatic terrain is the least hospitable to most PCs, because they can't breathe there. Aquatic terrain doesn't offer the variety that land terrain does. The ocean floor holds many marvels, including undersea analogues of any of the terrain elements described earlier in this section. But if characters find themselves in the water because they were bull rushed off the deck of a pirate ship, the tall kelp beds hundreds of feet below them don't matter. Accordingly, these rules simply divide aquatic terrain into two categories: flowing water (such as streams and rivers) and nonflowing water (such as lakes and oceans).

Flowing Water: Large, placid rivers move at only a few miles per hour, so they function as still water for most purposes. But some rivers and streams are swifter; anything floating in them moves downstream at a speed of 10 to 40 feet per round. The fastest rapids send swimmers bobbing downstream at 60 to 90 feet per round. Fast rivers are always at least rough water (Swim DC 15), and whitewater rapids are stormy water (Swim DC 20). If a character is in moving water, move her downstream the indicated distance at the end of her turn. A character trying to maintain her position relative to the riverbank can spend some or all of her turn swimming upstream.

Swept Away: Characters swept away by a river moving 60 feet per round or faster must make DC 20 Swim checks every round to avoid going under. If a character gets a check result of 5 or more over the

minimum necessary, he arrests his motion by catching a rock, tree limb, or bottom snag—he is no longer being carried along by the flow of the water. Escaping the rapids by reaching the bank requires three DC 20 Swim checks in a row. Characters arrested by a rock, limb, or snag can't escape under their own power unless they strike out into the water and attempt to swim their way clear. Other characters can rescue them as if they were trapped in quicksand (described in Marsh Terrain, above).

Nonflowing Water: Lakes and oceans simply require a swim speed or successful Swim checks to move through (DC 10 in calm water, DC 15 in rough water, DC 20 in stormy water). Characters need a way to breathe if they're underwater; failing that, they risk drowning. When underwater, characters can move in any direction as if they were flying with perfect maneuverability.

Stealth and Detection Underwater: How far you can see underwater depends on the water's clarity. As a guideline, creatures can see 4d8×10 feet if the water is clear, and 1d8×10 feet if it's murky. Moving water is always murky, unless it's in a particularly large, slow-moving river.

It's hard to find cover or concealment to hide underwater (except along the seafloor). Listen and Move Silently checks function normally underwater.

Invisibility: An invisible creature displaces water and leaves a visible, body-shaped "bubble" where the water was displaced. The creature still has concealment (20% miss chance), but not total concealment (50% miss chance).

Underwater Combat

Land-based creatures can have considerable difficulty when fighting in water. Water affects a creature's Armor Class, attack rolls, damage, and movement. In some cases a creature's opponents may get a bonus on attacks. The effects are summarized in the accompanying table. They apply whenever a character is swimming, walking in chest-deep water, or walking along the bottom.

Ranged Attacks Underwater: Thrown weapons are ineffective underwater, even when launched from land. Attacks with other ranged weapons take a –2 penalty on attack rolls for every 5 feet of water they pass through, in addition to the normal penalties for range.

Attacks from Land: Characters swimming, floating, or treading water on the surface, or wading in water at least chest deep, have improved cover (+8 bonus to AC, +4 bonus on Reflex saves) from opponents on land. Landbound opponents who have *freedom of movement* effects ignore this cover when making melee attacks against targets in the water. A completely submerged creature has total cover against opponents on land unless those opponents have *freedom of movement* effects. Magical effects are unaffected except for those that require attack rolls (which are treated like any other effects) and fire effects.

Fire: Nonmagical fire (including alchemist's fire) does not burn underwater. Spells or spell-like effects with the fire descriptor are ineffective underwater unless the caster makes a Spellcraft check (DC 20 + spell level). If the check succeeds, the spell creates a bubble of steam instead of its usual fiery effect, but otherwise the spell works as described. A supernatural fire effect is ineffective underwater unless its description states otherwise. The surface of a body of water blocks line of effect for any fire spell. If the caster has made a Spellcraft check to make the fire spell usable underwater, the surface still blocks the spell's line of effect.

Floods

In many wilderness areas, river floods are a common occurrence.

In spring, an enormous snowmelt can engorge the streams and rivers it feeds. Other catastrophic events such as massive rainstorms or the destruction of a dam can create floods as well.

During a flood, rivers become wider, deeper, and swifter. Assume that a river rises by 1d10×10 feet during the spring flood, and its width increases by a factor of 1d4×50%. Fords may disappear for days, bridges may be swept away, and even ferries might not be able to manage the crossing of a flooded river. A river in flood makes

Swim checks one category harder (calm water becomes rough, and rough water becomes stormy). Rivers also become 50% swifter.

Urban Adventures

At first glance, a city is much like a dungeon, made up of walls, doors, rooms, and corridors. Adventures that take place in cities have two salient differences from their dungeon counterparts, however. Characters have greater access to resources, and they must contend with law enforcement.

Access to Resources: Unlike in dungeons and the wilderness, characters can buy and sell gear quickly in a city. A large city or metropolis probably has high-level NPCs and experts in obscure fields of knowledge who can provide assistance and decipher clues. And when the PCs are battered and bruised, they can retreat to the comfort of a room at the inn.

The freedom to retreat and ready access to the marketplace means that the players have a greater degree of control over the pacing of an urban adventure.

Law Enforcement: The other key distinctions between adventuring in a city and delving into a dungeon is that a dungeon is, almost by definition, a lawless place where the only law is that of the jungle: Kill or be killed. A city, on the other hand, is held together by a code of laws, many of which are explicitly designed to prevent the sort of behavior that adventurers engage in all the time: killing and looting. Even so, most cities' laws recognize monsters as a threat to the stability the city relies on, and prohibitions about murder rarely apply to monsters such as aberrations or evil outsiders. Most evil humanoids, however, are typically protected by the same laws that protect all the citizens of the city. Having an evil alignment is not a crime (except in some severely theocratic cities, perhaps, with the magical power to back up the law); only evil deeds are against the law. Even when adventurers encounter an evildoer in the act of perpetrating some heinous evil upon the populace of the city, the law tends to frown on the sort of vigilante justice that leaves the evildoer dead or otherwise unable to testify at a trial.

Weapon Restrictions

Different cities have different laws about such issues as carrying weapons in public and restricting spellcasters.

The city's laws may not affect all characters equally. A monk isn't hampered at all by a law about peace-bonding weapons, but a cleric is reduced to a fraction of his power if all holy symbols are confiscated at the city's gates.

Walls, doors, poor lighting, and uneven footing: In many ways a city is much like a dungeon. Some new considerations for an urban setting are covered below.

Walls & Gates

Many cities are surrounded by walls. A typical small city wall is a fortified stone wall 5 feet thick and 20 feet high. Such a wall is fairly smooth, requiring a DC 30 Climb check to scale. The walls are crenellated on one side to provide a low wall for the guards atop it, and there is just barely room for guards to walk along the top of the wall. A typical small city wall has AC 3, hardness 8, and 450 hp per 10-foot section.

A typical large city wall is 10 feet thick and 30 feet high, with crenellations on both sides for the guards on top of the wall. It is likewise smooth, requiring a DC 30 Climb check to scale. Such a wall has AC 3, hardness 8, and 720 hp per 10-foot section.

A typical metropolis wall is 15 feet thick and 40 feet tall. It has crenellations on both sides and often has a tunnel and small rooms running through its interior. Metropolis walls have AC 3, hardness 8, and 1,170 hp per 10-foot section.

Unlike smaller cities, metropolises often have interior walls as well as surrounding walls—either old walls that the city has outgrown, or walls dividing individual districts from each other. Sometimes these walls are as large and thick as the outer walls, but more often they have the characteristics of a large city's or small city's walls.

Watch Towers: Some city walls are adorned with watch towers set at irregular intervals. Few cities have enough guards to keep

someone constantly stationed at every tower, unless the city is expecting attack from outside. The towers provide a superior view of the surrounding countryside as well as a point of defense against invaders.

Watch towers are typically 10 feet higher than the wall they adjoin, and their diameter is 5 times the thickness of the wall. Arrow slits line the outer sides of the upper stories of a tower, and the top is crenellated like the surrounding walls are. In a small tower (25 feet in diameter adjoining a 5-foot-thick wall), a simple ladder typically connect the tower's stories and the roof. In a larger tower, stairs serve that purpose.

Heavy wooden doors, reinforced with iron and bearing good locks (Open Lock DC 30), block entry to a tower, unless the tower is in regular use. As a rule, the captain of the guard keeps the key to the tower secured on her person, and a second copy is in the city's inner fortress or barracks.

Gates: A typical city gate is a gatehouse with two portcullises and murder holes above the space between them. In towns and some small cities, the primary entry is through iron double doors set into the city wall.

Gates are usually open during the day and locked or barred at night. Usually, one gate lets in travelers after sunset and is staffed by guards who will open it for someone who seems honest, presents proper papers, or offers a large enough bribe (depending on the city and the guards).

Guards & Soldiers

A city typically has full-time military personnel equal to 1% of its adult population, in addition to militia or conscript soldiers equal to 5% of the population. The full-time soldiers are city guards responsible for maintaining order within the city, similar to the role of modern police, and (to a lesser extent) for defending the city from outside assault. Conscript soldiers are called up to serve in case of an attack on the city.

A typical city guard force works on three eight-hour shifts, with 30% of the force on a day shift (8 A.M. to 4 P.M.), 35% on an evening shift (4 P.M. to 12 A.M.), and 35% on a night shift (12 A.M. to 8 A.M.). At any given time, 80% of the guards on duty are on the streets patrolling, while the remaining 20% are stationed at various posts throughout the city, where they can respond to nearby alarms. At least one such guard post is present within each neighborhood of a city (each neighborhood consisting of several districts).

The majority of a city guard force is made up of warriors, mostly 1st level. Officers include higher-level warriors, fighters, a fair number of clerics, and wizards or sorcerers, as well as multiclass fighter/spellcasters.

Siege Engines

Siege engines are large weapons, temporary structures, or pieces of equipment traditionally used in besieging a castle or fortress.

Catapult, Heavy: A heavy catapult is a massive engine capable of throwing rocks or heavy objects with great force. Because the catapult throws its payload in a high arc, it can hit squares out of its line of sight. To fire a heavy catapult, the crew chief makes a special check against DC 15 using only his base attack bonus, Intelligence modifier, range increment penalty, and the appropriate modifiers from the lower section of Table 3–26. If the check succeeds, the catapult stone hits the square the catapult was aimed at, dealing the indicated damage to any object or character in the square. Characters who succeed on a DC 15 Reflex save take half damage. Once a catapult stone hits a square, subsequent shots hit the same square unless the catapult is reaimed or the wind changes direction or speed.

If a catapult stone misses, roll 1d8 to determine where it lands. This determines the misdirection of the throw, with 1 being back toward the catapult and 2 through 8 counting clockwise around the target square. Then, count 3 squares away from the target square for every range increment of the attack.

Loading a catapult requires a series of full-round actions. It takes a DC 15 Strength check to winch the throwing arm down; most

catapults have wheels to allow up to two crew members to use the aid another action, assisting the main winch operator. A DC 15 Profession (siege engineer) check latches the arm into place, and then another DC 15 Profession (siege engineer) check loads the catapult ammunition. It takes four full-round actions to reaim a heavy catapult (multiple crew members can perform these full-round actions in the same round, so it would take a crew of four only 1 round to reaim the catapult).

A heavy catapult takes up a space 15 feet across.

Catapult, Light: This is a smaller, lighter version of the heavy catapult. It functions as the heavy catapult, except that it takes a DC 10 Strength check to winch the arm into place, and only two full-round actions are required to reaim the catapult.

A light catapult takes up a space 10 feet across.

Ballista: A ballista is essentially a Huge heavy crossbow fixed in place. Its size makes it hard for most creatures to aim it. Thus, a Medium creature takes a –4 penalty on attack rolls when using a ballista, and a Small creature takes a –6 penalty. It takes a creature smaller than Large two full-round actions to reload the ballista after firing.

A ballista takes up a space 2 meters across.

Ram: This heavy pole is sometimes suspended from a movable scaffold that allows the crew to swing it back and forth against objects. As a full-round action, the character closest to the front of the ram makes an attack roll against the AC of the construction, applying the –4 penalty for lack of proficiency. (It's not possible to be proficient with this device.) In addition to the damage given on Table: Siege Engines, up to nine other characters holding the ram can add their Strength modifier to the ram's damage, if they devote an attack action to doing so. It takes at least one Huge or larger creature, two Large creatures, four Medium-size creatures, or eight Small creatures to swing a ram. (Tiny or smaller creatures can't use a ram.)

A ram is typically 30 feet long. In a battle, the creatures wielding the ram stand in two adjacent columns of equal length, with the ram between them.

Siege Tower: This device is a massive wooden tower on wheels or rollers that can be rolled up against a wall to allow attackers to scale the tower and thus to get to the top of the wall with cover. The wooden walls are usually 1 foot thick.

A typical siege tower takes up a space 15 feet across. The creatures inside push it at a speed of 10 feet (and a siege tower can't run). The eight creatures pushing on the ground floor have total cover, and those on higher floors get improved cover and can fire through arrow slits.

City Streets

Typical city streets are narrow and twisting. Most streets average 15 to 20 feet wide [(1d4+1)×5 feet], while alleys range from 10 feet wide to only 5 feet. Cobblestones in good condition allow normal movement, but ones in poor repair and heavily rutted dirt streets are considered light rubble, increasing the DC of Balance and Tumble checks by 2.

Some cities have no larger thoroughfares, particularly cities that gradually grew from small settlements to larger cities. Cities that are planned, or perhaps have suffered a major fire that allowed authorities to construct new roads through formerly inhabited areas, might have a few larger streets through town. These main roads are 25 feet wide—offering room for wagons to pass each other—with 5-foot-wide sidewalks on either side.

Crowds: Urban streets are often full of people going about their daily lives. In most cases, it isn't necessary to put every 1st-level commoner on the map when a fight breaks out on the city's main thoroughfare. Instead just indicate which squares on the map contain crowds. If crowds see something obviously dangerous, they'll move away at 30 feet per round at initiative count 0. It takes 2 squares of movement to enter a square with crowds. The crowds provide cover for anyone who does so, enabling a Hide check and providing a bonus to Armor Class and on Reflex saves.

Directing Crowds: It takes a DC 15 Diplomacy check or DC 20 Intimidate check to convince a crowd to move in a particular

direction, and the crowd must be able to hear or see the character making the attempt. It takes a full-round action to make the Diplomacy check, but only a free action to make the Intimidate check.

If two or more characters are trying to direct a crowd in different directions, they make opposed Diplomacy or Intimidate checks to determine whom the crowd listens to. The crowd ignores everyone if none of the characters' check results beat the DCs given above.

Above and Beneath the Streets

Rooftops: Getting to a roof usually requires climbing a wall (see the Walls section), unless the character can reach a roof by jumping down from a higher window, balcony, or bridge. Flat roofs, common only in warm climates (accumulated snow can cause a flat roof to collapse), are easy to run across. Moving along the peak of a roof requires a DC 20 Acrobatics check. Moving on an angled roof surface without changing altitude (moving parallel to the peak, in other words) requires a DC 15 Acrobatics check. Moving up and down across the peak of a roof requires a DC 10 Balance check.

Eventually a character runs out of roof, requiring a long jump across to the next roof or down to the ground. The distance to the next closest roof is usually 1d3×5 feet horizontally, but the roof across the gap is equally likely to be 5 feet higher, 5 feet lower, or the same height. Use the guidelines in the Jump skill (a horizontal jump's peak height is one-fourth of the horizontal distance) to determine whether a character can make a jump.

Sewers: To get into the sewers, most characters open a grate (a full-round action) and jump down 10 feet. Sewers are built exactly like dungeons, except that they're much more likely to have floors that are slippery or covered with water. Sewers are also similar to dungeons in terms of creatures liable to be encountered therein. Some cities were built atop the ruins of older civilizations, so their sewers sometimes lead to treasures and dangers from a bygone age.

City Buildings

Most city buildings fall into three categories. The majority of buildings in the city are two to five stories high, built side by side to form long rows separated by secondary or main streets. These row houses usually have businesses on the ground floor, with offices or apartments above.

Inns, successful businesses, and large warehouses—as well as millers, tanners, and other businesses that require extra space—are generally large, free-standing buildings with up to five stories.

Finally, small residences, shops, warehouses, or storage sheds are simple, one-story wooden buildings, especially if they're in poorer neighborhoods.

Most city buildings are made of a combination of stone or clay brick (on the lower one or two stories) and timbers (for the upper stories, interior walls, and floors). Roofs are a mixture of boards, thatch, and slates, sealed with pitch. A typical lower-story wall is 1 foot thick, with AC 3, hardness 8, 90 hp, and a Climb DC of 25. Upper-story walls are 6 inches thick, with AC 3, hardness 5, 60 hp, and a Climb DC of 21. Exterior doors on most buildings are good wooden doors that are usually kept locked, except on public buildings such as shops and taverns.

Buying Buildings

Characters might want to buy their own buildings or even construct their own castle. Use the prices in Table: Buildings directly, or as a guide when for extrapolating costs for more exotic structures.

Simple House: This one- to three-room house is made of wood and has a thatched roof.

Grand House: This four- to ten-room house is made of wood and has a thatched roof.

Mansion: This ten- to twenty-room residence has two or three stories and is made of wood and brick. It has a slate roof.

Tower: This round or square, three-level tower is made of stone.

Keep: This fortified stone building has fifteen to twenty-five rooms.

Castle: A castle is a keep surrounded by a 15-foot stone wall with four towers. The wall is 10 feet thick.

Huge Castle: A huge castle is a particularly large keep with numerous associated buildings (stables, forge, granaries, and so on) and an elaborate 20-foot-high wall that creates bailey and courtyard areas. The wall has six towers and is 10 feet thick.

Moat with Bridge: The moat is 15 feet deep and 30 feet wide. The bridge may be a wooden drawbridge or a permanent stone structure.

City Lights

If a city has main thoroughfares, they are lined with lanterns hanging at a height of 7 feet from building awnings. These lanterns are spaced 60 feet apart, so their illumination is all but continuous. Secondary streets and alleys are not lit; it is common for citizens to hire lantern-bearers when going out after dark.

Alleys can be dark places even in daylight, thanks to the shadows of the tall buildings that surround them. A dark alley in daylight is rarely dark enough to afford true concealment, but it can lend a +2 circumstance bonus on Hide checks.

Weather

Sometimes weather can play an important role in an adventure.

Table: Random Weather is an appropriate weather table for general use, and can be used as a basis for a local weather tables. Terms on that table are defined as follows.

Calm: Wind speeds are light (0 to 10 mph).

Cold: Between 0° and 40° Fahrenheit during the day, 10 to 20 degrees colder at night.

Cold Snap: Lowers temperature by –10° F.

Downpour: Treat as rain (see Precipitation, below), but conceals as fog. Can create floods (see above). A downpour lasts for 2d4 hours.

Heat Wave: Raises temperature by +10° F.

Hot: Between 85° and 110° Fahrenheit during the day, 10 to 20 degrees colder at night.

Moderate: Between 40° and 60° Fahrenheit during the day, 10 to 20 degrees colder at night.

Powerful Storm (Windstorm/Blizzard/Hurricane/Tornado):

Wind speeds are over 50 mph (see Table: Wind Effects). In addition, blizzards are accompanied by heavy snow (1d3 feet), and hurricanes are accompanied by downpours (see above). Windstorms last for 1d6 hours. Blizzards last for 1d3 days. Hurricanes can last for up to a week, but their major impact on characters will come in a 24-to-48-hour period when the center of the storm moves through their area. Tornadoes are very short-lived (1d6×10 minutes), typically forming as part of a thunderstorm system.

Precipitation: Roll d% to determine whether the precipitation is fog (01–30), rain/snow (31–90), or sleet/hail (91–00). Snow and sleet occur only when the temperature is 30° Fahrenheit or below. Most precipitation lasts for 2d4 hours. By contrast, hail lasts for only 1d20 minutes but usually accompanies 1d4 hours of rain.

Storm (Duststorm/Snowstorm/Thunderstorm): Wind speeds are severe (30 to 50 mph) and visibility is cut by three-quarters. Storms last for 2d4–1 hours. See Storms, below, for more details.

Warm: Between 60° and 85° Fahrenheit during the day, 10 to 20 degrees colder at night.

Windy: Wind speeds are moderate to strong (10 to 30 mph); see Table: Wind Effects on the following page.

Rain, Snow, Sleet, and Hail

Bad weather frequently slows or halts travel and makes it virtually impossible to navigate from one spot to another. Torrential downpours and blizzards obscure vision as effectively as a dense fog.

Most precipitation is rain, but in cold conditions it can manifest as snow, sleet, or hail. Precipitation of any kind followed by a cold snap in which the temperature dips from above freezing to 30° F or below may produce ice. **Rain:** Rain reduces visibility ranges by half, resulting in a –4 penalty on Spot and Search checks. It has the same

effect on flames, ranged weapon attacks, and Listen checks as severe wind.

Snow: Falling snow has the same effects on visibility, ranged weapon attacks, and skill checks as rain, and it costs 2 squares of movement to enter a snow-covered square. A day of snowfall leaves 1d6 inches of snow on the ground.

Heavy Snow: Heavy snow has the same effects as normal snowfall, but also restricts visibility as fog does (see Fog, below). A day of heavy snow leaves 1d4 feet of snow on the ground, and it costs 4 squares of movement to enter a square covered with heavy snow. Heavy snow accompanied by strong or severe winds may result in snowdrifts 1d4×5 feet deep, especially in and around objects big enough to deflect the wind—a cabin or a large tent, for instance. There is a 10% chance that a heavy snowfall is accompanied by lightning (see Thunderstorm, below). Snow has the same effect on flames as moderate wind.

Sleet: Essentially frozen rain, sleet has the same effect as rain while falling (except that its chance to extinguish protected flames is 75%) and the same effect as snow once on the ground.

Hail: Hail does not reduce visibility, but the sound of falling hail makes Listen checks more difficult (–4 penalty). Sometimes (5% chance) hail can become large enough to deal 1 point of lethal damage (per storm) to anything in the open. Once on the ground, hail has the same effect on movement as snow.

Storms

The combined effects of precipitation (or dust) and wind that accompany all storms reduce visibility ranges by three quarters, imposing a –8 penalty on Spot, Search, and Listen checks. Storms make ranged weapon attacks impossible, except for those using siege weapons, which have a –4 penalty on attack rolls. They automatically extinguish candles, torches, and similar unprotected flames. They cause protected flames, such as those of lanterns, to dance wildly and have a 50% chance to extinguish these lights. See Table: Wind Effects for possible consequences to creatures caught outside without shelter during such a storm. Storms are divided into the following three types.

Duststorm (CR 3): These desert storms differ from other storms in that they have no precipitation. Instead, a duststorm blows fine grains of sand that obscure vision, smother unprotected flames, and can even choke protected flames (50% chance). Most duststorms are accompanied by severe winds and leave behind a deposit of 1d6 inches of sand. However, there is a 10% chance for a greater duststorm to be accompanied by windstorm-magnitude winds (see Table: Wind Effects). These greater duststorms deal 1d3 points of nonlethal damage each round to anyone caught out in the open without shelter and also pose a choking hazard (see Drowning—except that a character with a scarf or similar protection across her mouth and nose does not begin to choke until after a number of rounds equal to 10 × her Constitution score). Greater duststorms leave 2d3–1 feet of fine sand in their wake.

Snowstorm: In addition to the wind and precipitation common to other storms, snowstorms leave 1d6 inches of snow on the ground afterward.

Thunderstorm: In addition to wind and precipitation (usually rain, but sometimes also hail), thunderstorms are accompanied by lightning that can pose a hazard to characters without proper shelter (especially those in metal armor). As a rule of thumb, assume one bolt per minute for a 1-hour period at the center of the storm. Each bolt causes electricity damage equal to 1d10 eight-sided dice. One in ten thunderstorms is accompanied by a tornado (see below).

Powerful Storms: Very high winds and torrential precipitation reduce visibility to zero, making Spot, Search, and Listen checks and all ranged weapon attacks impossible. Unprotected flames are automatically extinguished, and protected flames have a 75% chance of being doused. Creatures caught in the area must make a DC 20 Fortitude save or face the effects based on the size of the creature (see Table: Wind Effects). Powerful storms are divided into the following four types.

Windstorm: While accompanied by little or no precipitation, windstorms can cause considerable damage simply through the force of their wind.

Blizzard: The combination of high winds, heavy snow (typically 1d3 feet), and bitter cold make blizzards deadly for all who are unprepared for them.

Hurricane: In addition to very high winds and heavy rain, hurricanes are accompanied by floods. Most adventuring activity is impossible under such conditions.

Tornado: One in ten thunderstorms is accompanied by a tornado.

Fog

Whether in the form of a low-lying cloud or a mist rising from the ground, fog obscures all sight, including darkvision, beyond 5 feet. Creatures 5 feet away have concealment (attacks by or against them have a 20% miss chance).

Winds

The wind can create a stinging spray of sand or dust, fan a large fire, heel over a small boat, and blow gases or vapors away. If powerful enough, it can even knock characters down (see Table: Wind Effects), interfere with ranged attacks, or impose penalties on some skill checks.

Light Wind: A gentle breeze, having little or no game effect.

Moderate Wind: A steady wind with a 50% chance of extinguishing small, unprotected flames, such as candles.

Strong Wind: Gusts that automatically extinguish unprotected flames (candles, torches, and the like). Such gusts impose a –2 penalty on ranged attack rolls and on Listen checks.

Severe Wind: In addition to automatically extinguishing any unprotected flames, winds of this magnitude cause protected flames (such as those of lanterns) to dance wildly and have a 50% chance of extinguishing these lights. Ranged weapon attacks and Listen checks are at a –4 penalty.

Windstorm: Powerful enough to bring down branches if not whole trees, windstorms automatically extinguish unprotected flames and have a 75% chance of blowing out protected flames, such as those of lanterns. Ranged weapon attacks are impossible, and even siege weapons have a –4 penalty on attack rolls. Listen checks are at a –8 penalty due to the howling of the wind.

Hurricane-Force Wind: All flames are extinguished. Ranged attacks are impossible (except with siege weapons, which have a –8 penalty on attack rolls). Listen checks are impossible: All characters can hear is the roaring of the wind. Hurricane-force winds often fell trees.

Tornado (CR 10): All flames are extinguished. All ranged attacks are impossible (even with siege weapons), as are Listen checks. Instead of being blown away (see Table: Wind Effects), characters in close proximity to a tornado who fail their Fortitude saves are sucked toward the tornado. Those who come in contact with the actual funnel cloud are picked up and whirled around for 1d10 rounds, taking 6d6 points of damage per round, before being violently expelled (falling damage may apply). While a tornado's rotational speed can be as great as 300 mph, the funnel itself moves forward at an average of 30 mph (roughly 250 feet per round). A tornado uproots trees, destroys buildings, and causes other similar forms of major destruction.

Cold Dangers

Cold and exposure deal nonlethal damage to the victim. This nonlethal damage cannot be recovered until the character gets out of the cold and warms up again. Once a character is rendered unconscious through the accumulation of nonlethal damage, the cold and exposure begins to deal lethal damage at the same rate.

An unprotected character in cold weather (below 40° F) must make a Fortitude save each hour (DC 15, + 1 per previous check) or take 1d6 points of nonlethal damage. A character who has the Survival skill may receive a bonus on this saving throw and may be able to apply this bonus to other characters as well (see the skill Description).

In conditions of severe cold or exposure (below 0° F), an unprotected character must make a Fortitude save once every 10 minutes (DC 15, +1 per previous check), taking 1d6 points of nonlethal damage on each failed save. A character who has the Survival skill may receive a bonus on this saving throw and may be able to apply this bonus to other characters as well (see the skill description). Characters wearing winter clothing only need check once per hour for cold and exposure damage.

A character who takes any nonlethal damage from cold or exposure is beset by frostbite or hypothermia (treat her as fatigued). These penalties end when the character recovers the nonlethal damage she took from the cold and exposure.

Extreme cold (below –20° F) deals 1d6 points of lethal damage per minute (no save). In addition, a character must make a Fortitude save (DC 15, +1 per previous check) or take 1d4 points of nonlethal damage. Those wearing metal armor or coming into contact with very cold metal are affected as if by a *chill metal* spell.

Ice Effects

Characters walking on ice must spend 2 squares of movement to enter a square covered by ice, and the DC for Acrobatics checks increases by +5. Characters in prolonged contact with ice may run the risk of taking damage from severe cold (see above).

Darkness

Darkvision allows many characters to see perfectly well without any light at all, but characters with normal vision (or low-light vision, for that matter) can be rendered completely blind by putting out the lights. Torches or lanterns can be blown out by sudden gusts of wind, or traps might create fields of impenetrable darkness.

In many cases, some characters or monsters might be able to see, while others are blinded. For purposes of the following points, a blinded creature is one who simply can't see through the surrounding darkness.

- Creatures blinded by darkness lose the ability to deal extra damage due to precision (for example, a sneak attack).
- Blinded creatures are hampered in their movement, and pay 2 squares of movement per square moved into (double normal cost). Blinded creatures can't run or charge.
- All opponents have total concealment from a blinded creature, so the blinded creature has a 50% miss chance in combat. A blinded creature must first pinpoint the location of an opponent in order to attack the right square; if the blinded creature launches an attack without pinpointing its foe, it attacks a random square within its reach. For ranged attacks or spells against a foe whose location is not pinpointed, roll to determine which adjacent square the blinded creature is facing; its attack is directed at the closest target that lies in that direction.
- A blinded creature loses its Dexterity adjustment to AC and takes a –2 penalty to AC.
- A blinded creature takes a –4 penalty on Search checks and most Strength- and Dexterity-based skill checks, including any with an armor check penalty. A creature blinded by darkness automatically fails any skill check relying on vision.
- Creatures blinded by darkness cannot use gaze attacks and are immune to gaze attacks.
- A creature blinded by darkness can make a Listen check as a free action each round in order to locate foes (DC equal to opponents' Move Silently checks). A successful check lets a blinded character hear an unseen creature "over there somewhere." It's almost impossible to pinpoint the location of an unseen creature. A Listen check that beats the DC by 20 reveals the unseen creature's square (but the unseen creature still has total concealment from the blinded creature).
- A blinded creature can grope about to find unseen creatures. A character can make a touch attack with his hands or a weapon into two adjacent squares using a standard action. If an unseen target is in the designated square, there is a 50% miss chance on the touch attack. If successful, the groping character deals no damage but

has pinpointed the unseen creature's current location. (If the unseen creature moves, its location is once again unknown.)

- If a blinded creature is struck by an unseen foe, the blinded character pinpoints the location of the creature that struck him (until the unseen creature moves, of course). The only exception is if the unseen creature has a reach greater than 5 feet (in which case the blinded character knows the location of the unseen opponent, but has not pinpointed him) or uses a ranged attack (in which case, the blinded character knows the general direction of the foe, but not his location).
- A creature with the scent ability automatically pinpoints unseen creatures within 5 feet of its location.

Darkness & Light

It's a rare adventure that doesn't end up in the dark somewhere, and heroes need a way to see. Table 9-X: Light Sources details their light source radius and how long the illumination lasts.

Characters with low-light vision (either through gear or cybernetics) can see objects twice as far away as the listed radius. Characters with darkvision can see lit areas normally plus dark areas within 20 meters. Without a light source, heroes are effectively blinded (see the Character Condition Summary sidebar).

Heat & Cold

The blistering desert of Arrakis can be deadlier than a legion of Sardaukar, while the prickly fingers of icy death on Salusa Secundus can clutch even the bravest heroes. Prolonged exposure to hot or cold temperatures can wear down a hero, and heatstroke or hypothermia can prove deadly.

Heat and cold deal vitality point damage that cannot be recovered until the character counteracts or escapes the inclement temperature. When a character runs out of vitality points, he begins losing wound points. As soon as the character suffers any damage from heat or cold, he is considered fatigued (see the Character Condition sidebar).

A character not properly equipped to counteract the heat or cold must attempt a Fortitude saving throw each hour (DC 15, +1 for each previous check). Failure means that the character loses 1d4 vitality points (or wound points if he has no vitality points left). Heavy clothing or armor provides a -4 penalty on saves against heat but grant a +4 equipment bonus on saves against cold. A character who succeeds at a Survival check (DC 15) gains a +4 competence bonus on the save (see the Survival skill in Chapter Three).

Searing heat or bitter cold (desert or arctic conditions) forces a character to make a Fortitude save every 10 minutes. Failure means that the character takes 1d6 vitality points (or wound points if he has no vitality points left). Appropriate clothing and successful use of the Survival skill can modify the save, as noted above.

Breathing air in areas of intense heat (such as above a lava pit) automatically deals 1d6 points of damage per minute, and the character must succeed at a Fortitude save every 5 minutes or take an additional 1d4 points of damage.

Catching on Fire

Heroes exposed to open flames might find their clothes, hair or equipment on fire. Heroes at risk of catching fire are allowed a DC 15 Reflex save to avoid this fate. If a character's clothes or hair catch fire, he takes 1d6 points of damage immediately. In each subsequent round, the burning character must make another Reflex saving throw. Failure means he takes another 1d6 points of damage that round. Success means that the fire has gone out. (That is, once he succeeds on his saving throw, he's no longer on fire.)

A hero on fire may automatically extinguish the flames by jumping into enough water to douse himself. If no body of water is at hand, rolling on the ground or smothering the fire with cloaks or the like permits the character another save with a +4 bonus.

Those unlucky enough to have their clothes or equipment catch fire must make DC 15 Reflex saves for each item. Flammable items that fail take the same amount of damage as the character.

Starvation & Thirst

Heroes might find themselves without food or water and with no means to obtain them. In normal climates, Medium characters need at least 4 liters of fluids and about 0.5 kg of decent food per day to avoid starvation. (Small characters need half as much.) In very hot climates, characters need 2 or 3 times as much water to avoid dehydration.

Heroes can go without water for 1 day plus a number of hours equal to his Constitution score. After this time, the character must make a Constitution check each hour (DC 10, +1 for each previous check) or take 1d6 points of vitality damage.

A hero can go without food for 3 days, in growing discomfort. After this time, the character must make a Constitution check each day (DC 10, +1 for each previous check) or take 1d6 points of vitality damage. When vitality is depleted, damage is applied to wound damage.

Damage from thirst or starvation cannot be recovered until the character gets food or water, as needed—even effects that restore vitality or wound points cannot heal this damage.

Suffocation & Drowning

A hero who has no air to breathe can hold her breath for 2 rounds per point of Constitution. After this period of time, the character must make a DC 10 Constitution check in order to continue holding her breath. The save must be repeated each round, with the DC increasing by +1 for each previous success.

When the character fails one of these Constitution checks, she begins to suffocate. In the first round, she falls unconscious (losing all vitality points). In the following round, she loses all remaining wound points and is dying. In the third round, she suffocates or drowns. It is possible to drown in substances other than water, such as sand, quicksand, fine dust, and silos full of grain.

Slow Suffocation: A Medium character can breathe easily for 6 hours in a sealed chamber measuring 10 feet on a side. After that time, the character takes 1d6 points of vitality damage every 15 minutes. Each additional Medium character or significant fire source (a torch, for example) proportionally reduces the time the air will last.

Small characters consume half as much air as Medium characters. A larger volume of air, of course, lasts for a longer time.

Smoke

A character who breathes heavy smoke must make a Fortitude save each round (DC 15, +1 per previous check) or spend that round choking and coughing. A character who chokes for 2 consecutive rounds takes 1d6 points of vitality damage.

Smoke obscures vision, giving concealment (20% miss chance) to characters within it.

Thin Air

Heroes in conditions of low oxygen, such as on top of a mountain or in a partially pressurized starship, must make a Constitution check each hour (DC 10, +1 for each previous check), taking 1d6 points of vitality damage each time they fail. When vitality is depleted, damage is applied to wound points.

A character who sustains any damage from lack of oxygen is fatigued. The penalties for fatigue end after the character has spent at least 1 hour in an environment with normal oxygen levels for every 4 hours spent in the low-oxygen environment.

Altitude Sickness: Long-term oxygen deprivation due to high altitude affects mental and physical ability scores. Each 6-hour period a character spends above 6,000 km, he must succeed at a Constitution check or take 1 point of temporary damage to all ability scores.

Strangulation

When a character or creature is strangled by an instrument (such as a noose or garotte) or an attacker, the rules for suffocation and drowning apply except as noted below.

One can strangle or choke a target of the same size category or one size category larger or smaller. For example, a Medium-size character can strangle a Small, Medium-size, or Large target. The strangling attempt incurs an attack of opportunity.

To begin the choke, the attacker must succeed at an opposed grapple check (see Grapple in Chapter 7: Combat). If the grapple succeeds, the attacker can choose to deal normal unarmed damage as well as choke the target. The target can hold his breath for a number of rounds equal to his Constitution score. After this period of time, the target must make a Constitution check (DC 10, +1 for each previous check) every round to continue holding his breath. The target begins to suffocate on a failed check (see Suffocation & Drowning).

If at any time the target breaks free or slips free of the grapple, the stranglehold is broken (although any damage that was dealt remains). Note that a grappled target who is not pinned can use his attack action to strangle his attacker.

Water Dangers

Any character can wade in relatively calm water that isn't over his head, no check required. Similarly, swimming in calm water only requires skill checks with a DC of 10. Trained swimmers can just take 10. (Remember, however, that armor or heavy gear makes any attempt at swimming much more difficult. See the Swim skill description.)

By contrast, fast-moving water is much more dangerous. On a successful DC 15 Swim check or a DC 15 Strength check, it deals 1d3 points of vitality damage per round (1d6 points of wound damage if flowing over rocks and cascades). On a failed check, the character must make another check that round to avoid going under.

Very deep water is not only generally pitch black, posing a navigational hazard, but worse, it deals water pressure damage of 1d6 wound points per minute for every 100 feet the character is below the surface. A successful Fortitude save (DC 15, +1 for each previous check) means the diver takes no damage in that minute. Very cold water deals 1d6 points of vitality damage from hypothermia per minute of exposure.

Gravity

Extremely low gravity can be disorienting to characters. A zero-g environment is even worse. In general, any physical action a character attempts while in zero gravity suffer a –4 penalty. In light gravity, this penalty is only –2. The Zero-G Combat feat allows a hero to ignore these penalties. Characters who operate in high-gravity environments suffer a –4 penalty to Strength and Dexterity while there.

Falling

The basic rule is simple: 1d6 points of damage per 4 meters of a fall, to a maximum of 20d6. If the character succeeds at a Reflex saving throw (DC 10, +1 for each 4 meters fallen), this damage is applied to his vitality points. If the saving throw fails, the damage is applied to his wound points. If the character has no vitality points, the damage is automatically applied to wound points.

A character can make an Acrobatics check (DC 15) to treat a fall as if it were 4 meters shorter when determining the damage and Reflex saving throw DC required by the fall.

If a character deliberately jumps instead of merely slipping or falling, the damage is the same but the first 1d6 is vitality damage. A DC 15 Jump check or DC 15 Acrobatics check allows the character to avoid any damage from the first 4 meters fallen and converts any damage from the second 4 meters to vitality damage. For example, a character who slips from a ledge 12 meters up takes 3d6 damage. If the same character deliberately jumped, he takes 1d6 points of vitality damage and 2d6 points of wound damage. And if the character leaps down with a successful Jump or Acrobatics check, he takes only 1d6 points of vitality damage and 1d6 points of wound damage from the plunge.

Falls onto yielding surfaces (soft ground, mud) also convert the first 1d6 of damage to vitality damage. This reduction is cumulative with reduced damage due to deliberate jumps and the Jump skill.

Falling into Water: Falls into water are handled somewhat differently. If the water is at least 4 meters deep, the first 8 meters of falling do no damage. The next 8 meters do vitality damage (1d3 per 4-meter increment). Beyond that, falling damage is wound damage (1d6 per additional 4-meter increment).

Characters who deliberately dive into water take no damage on a successful DC 15 Swim check or DC 15 Acrobatics check, so long as the water is at least 4 meters deep for every 12 meters fallen.

However, the DC of the check increases by 5 for every 20 meters of the dive.

Falling Objects

Just as characters take damage when they fall more than 4 meters, so too do they take damage when they are hit by falling objects.

Objects that fall upon characters deal damage based on their weight and the distance they have fallen. For each 90 kilograms of an object's weight, the object deals 1d6 points of damage, provided it falls at least 4 meters. Distance also comes into play, adding an additional 1d6 points of damage for every 4-meter increment it falls beyond the first (to a maximum of 20d6 points of damage).

Objects smaller than 90 kgs also deal damage when dropped, but they must fall farther to deal the same damage. Use Table: Damage from Falling Objects to see how far an object of a given weight must drop to deal 1d6 points of damage.

Poison

A deadly snake, envenomed dart, or tainted drink can strike down even the mightiest hero. When a hero is exposed to poison, he must make a Fortitude saving throw. A character makes this roll when he consumes food or drink tainted with ingestive poison, suffers wound damage from an attack with a poisoned weapon, or inhales toxic gas. A successful Fortitude save indicates that the poison lost its potency or failed to enter the wound. It's also possible that the tough hero simply endured the dose, shrugging off its harmful effects.

Should the hero fail the saving throw, he suffers the poison's initial damage. He must then make a second saving throw 1 minute later (unless otherwise noted for a specific poison, see Table X-X: Poisons). If this second save fails, he suffers the poison's secondary damage.

Additionally, with a successful Autohypnosis check grants a +4 morale bonus on your Fortitude saving throw to resist the poison's secondary damage.

Perils of Using Poison: A hero has a 5% chance (roll of 1 on 1d20) to expose himself to a poison whenever he applies it to a weapon or otherwise readies it for use. Additionally, a hero who rolls a 1 on an attack roll with a poisoned weapon must make a Reflex saving throw (DC 15) or accidentally poison himself with the weapon. Creatures with natural poison attacks do not risk poisoning themselves.

Healing Poison Damage: Heroes recover ability score points lost to damage at a rate of 1 per day.

Radiation Poisoning

An inhospitable planet bombarded by solar radiation. An ancient starship hulk with deteriorating engines, its compartments flooded with radiocative seepage. A vast, underground power plant constructed by some ancient, radiation-resistant

Disease

When a character is exposed to a treatable disease, the character must make an immediate Fortitude saving throw. The victim must make this roll when he or she comes into contact with an infectious carrier, touches an item smeared with diseased matter, consumes food or drink tainted with a disease, or suffers damage from a contaminated attack. If the character succeeds, the disease has no effect on him or her—the character's immune system fights off the infection. If the character fails the save, he or she takes damage

after an incubation period; once per day thereafter, the character must succeed at a Fortitude saving throw to avoid secondary damage. Two successful saving throws in a row indicate that the character has fought off the disease and recovers, taking no more damage.

The characteristics of some treatable diseases are summarized on Table 9-XX: Diseases, below.

Type: The disease's method of delivery—ingested, inhaled, or via an injury—and the DC needed to save. Some injury diseases can be transmitted by a wound as small as an insect bite. Most diseases that are inhaled can also be ingested (and vice versa).

Incubation Period: The amount of time before initial damage takes effect (if the victim fails his or her Fortitude save).

Initial Damage: The damage the victim takes after the incubation period.

Secondary Damage: The amount of damage the hero takes one day after taking initial damage, if he or she fails a second saving throw. This damage is taken each day the saving throw fails.

Table 9-3: Diseases

Disease	Type	Incubation Period	Initial Damage	Secondary Damage
Anthrax	Inhaled/ DC 16 Injury	1d2 days	1 Con	1d4 Con*
Small pox	Inhaled/ Contact DC 15	2d4 days	1 Str & 1 Con	1d2 Str & 1d2 Con
Pneumonia	Inhaled DC 12	1d4 days	1 Str	1d3 Str & 1d3 Con
Hantavirus	Injury DC 14	1 day	1d2 Str	1d2 Str & 1d2 Con
Necrotizing fasciitis	Contact DC 13	1d6 days	1 Con	1d3 Con
West Nile virus	Injury, DC 12	1d4 days	1 Dex & 1 Con	1d2 Dex & 1d2 Con
Salmonellosis	Ingested, DC 13	1 day	1 Str & 1 Dex	1 Str & 1d3 Dex

*If damage is sustained, make a second saving throw to avoid 1 point being permanently drained (instead of damaged).

Acid

Corrosive acids deal damage each round of exposure. The amount of damage varies depending on the acid's strength, as noted on Table: Acid Damage.

The fumes from most acids are inhaled poisons. Those who come within 5 feet of a large body of acid must make a Fortitude save (DC 15) or take 1 point of temporary Constitution damage. A second save must succeed 1 minute later to avoid taking another 1d4 points of Constitution damage.

Table 9-4: Acid Damage

Acid Strength	Splash Attack	Total Immersion
Mild	1d6	1d10
Potent	2d6	2d10
Concentrated	3d6	3d10

*Damage per round of exposure.

GameMaster Characters

The book extensively describes heroes, but what about the rest of the galaxy? Surely not everyone's a soldier, a Fremen or a Bene Gesserit. Characters who aren't heroes are ordinary characters who fall into two basic categories: Commoners, who don't have any levels and use the basic statistics given for the human species; and Professionals, who have one or more levels in a professional class [diplomat, expert, or thug].

The professional classes and commoners provide enough distinction so that anyone the heroes meet who isn't an adventurer can be created using these classes.

Commoners

Common people make up the vast majority of the population. They run shops, farm fields, build homes, and produce (and transport) goods throughout the galaxy. Commoners usually have no desire to live the wandering, dangerous life of a hero, and possess none of the skills needed to undertake the challenges heroes must face. They are skilled in their own vocations.

The commoner has all of the abilities common to a member of his species; however, the commoner has none of the abilities of a 1st-level hero.

- The commoner has a +0 bonus on attack rolls, saving throws, Defense, and Reputation checks.
- The commoner has 0 vitality points.
- The commoner's six abilities have a base score of 10.
- The commoner has skill points equal to $(1 + \text{Int mod}) \times 4$, and has Craft (Int), Knowledge (Int), and Profession (Wis) as class skills. A commoner can have up to 4 ranks in any class skill or 2 ranks in a cross-class skill.
- At the GM's discretion, a commoner may have the Weirder Talent feat. Otherwise, the commoner has no feats.

Professionals

Presented below are the three professional classes: diplomat, expert, and thug. These classes represent the rest of the ordinary people in the universe, hard-working professionals who don't go on adventures or battle dangerous foes.

Treat these classes as you would any other. They get a feat at 1st level, a bonus feat every three levels, and an ability score increase every four levels. (Most professionals take noncombat feats such as Endurance, Fame, Skill Emphasis, and Gearhead.) Professionals have no vitality points. All damage to a professional character is subtracted from his wound point total.

It's possible for professionals to multiclass—even into hero classes if you desire. Any character with even a single level of a hero class gains the normal number of vitality points for his hero class and level. (Though he gains none for any levels he might have in a professional class.) Thus, if a 3rd-level thug gained a level of soldier, he would have 10 vitality points. He gets no vitality points for his thug levels.

Each professional class has different levels, providing the GM with various means to measure professionals against each other. A typical ship technician might only be a 3rd-level expert, but the Emperor's greatest engineer is probably 20th level. The 20th-level thug is a capable person with great skill, but she can't fight as well as an armsman equal to her level (or even one much lower in level), nor can she do most of the other things that heroic characters can do.

Professionals gain experience the same way that heroes do, but are likely to progress in levels very slowly (since they're not actively adventuring). Most never get higher than 2nd or 3rd level in their whole lives. A thug serving as a city patrolman is likely to gain experience here and there, and might gain a few levels, but is still nothing compared to a hero. More dangerous areas are more likely to produce higher-level professionals. A moisture farmer who must regularly fight off marauding raiders is likely to be a high-level expert.

Diplomat

Diplomats are the speakers of the *DUNE* universe. Most are minor functionaries or independent businessmen, though a few rise to positions of power. Local politicians, astute barristers, CHOAM advisors, Landsraad ambassadors, and canny merchants are all diplomats.

Class Skills

The diplomat's class skills (and key ability for each skill) are as follows (see Chapter Three for skill descriptions):

Appraise (Int), Bluff (Cha), Diplomacy (Cha), Gather Information (Cha), Knowledge* (Int), Profession* (Wis), Sense Motive (Wis), and Speak Language.

Skill Points at 1st Level: (4 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 4 + Int modifier.

Class Features

The diplomat gets two starting feats for free, chosen from the following list: Persuasive, Trustworthy, Lasgun Proficiency, Simple Weapons Proficiency.

Table 9-2: The Diplomat

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+2	+0	+0	+2	+1
2nd	+1	+3	+0	+0	+2	+1
3rd	+1	+3	+1	+1	+3	+1
4th	+2	+4	+1	+1	+3	+2
5th	+2	+4	+1	+1	+3	+2
6th	+3	+5	+2	+2	+4	+2
7th	+3	+5	+2	+2	+4	+2
8th	+4	+6	+2	+2	+4	+3
9th	+4	+6	+3	+3	+5	+3
10th	+5	+7	+3	+3	+5	+3

Expert

Experts are craftsmen and professionals. They normally do not have the inclination or training to be heroes, but they are capable in their own fields. Skilled engineers, educated professors, and master architects are all experts. GMs should use the expert class for professionals such as engineers, teachers, doctors, and technicians.

Class Skills

The expert selects any eight skills from the following list as class skills:

Appraise (Int), Bluff (Cha), Craft* (Int), Demolitions (Int), Disable Device (Int), Disguise (Cha), Entertain (Cha), Handle Animal (Cha), Knowledge* (Int), Pilot (Dex), Profession* (Wis), Repair (Int), Survival (Wis), and Treat Injury (Wis).

Skill Points at 1st Level: (6 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 6 + Int modifier.

Class Features

The expert gets two starting feats for free, chosen from the following list:

Gearhead, Skill Emphasis, Lasgun Proficiency, Simple Weapons Proficiency.

Table 9-3: The Expert

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+2	+0	+0	+2	+1
2nd	+1	+3	+0	+0	+2	+1
3rd	+1	+3	+1	+1	+3	+1
4th	+2	+4	+1	+1	+3	+2
5th	+2	+4	+1	+1	+3	+2
6th	+3	+5	+2	+2	+4	+2
7th	+3	+5	+2	+2	+4	+2
8th	+4	+6	+2	+2	+4	+3
9th	+4	+6	+3	+3	+5	+3
10th	+5	+7	+3	+3	+5	+3

Thug

The thug is a strong, stout combatant—a straightforward and durable opponent in a fight, but not an inconsiderable one. Low-level thugs simulate the average street tough, bully, or deckhand that heroes are likely to encounter.

Class Skills

The thug's class skills (and key ability for each skill) are as follows:

Climb (Str), Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge* (Int), Profession (Wis), Ride, and Swim (Str).

Skill Points at 1st Level: (2 + Int modifier) x 4.

Skill Points at Each Additional Level: 2 + Int modifier.

Class Features

The thug gets three starting feats for free, chosen from the following list:

Armor Proficiency (light), Athletic, Holtzman Shield Proficiency, Lasgun Proficiency, Toughness, Personal Firearms Proficiency, Simple Weapon Proficiency.

Table 9-4: The Thug

Class Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Defense Bonus	Reputation Bonus
1st	+0	+2	+0	+0	+2	+1
2nd	+1	+3	+0	+0	+2	+1
3rd	+1	+3	+1	+1	+3	+1
4th	+2	+4	+1	+1	+3	+2
5th	+2	+4	+1	+1	+3	+2
6th	+3	+5	+2	+2	+4	+2
7th	+3	+5	+2	+2	+4	+2
8th	+4	+6	+2	+2	+4	+3
9th	+4	+6	+3	+3	+5	+3
10th	+5	+7	+3	+3	+5	+3

ELEVEN: FRIENDS & FOES

"There is no single set of limits for all men. Universal prescience is an empty myth. Only the most powerful local currents of Time may be foretold. But in an infinite universe, local can be so gigantic that your mind shrinks from it."

—Paul Muad'Dib

ALLIES

Based on the d20 MODERN Roleplaying Game system for NPCs.

READING CHARACTER DESCRIPTIONS

Each creature is organized in the same general format, as described in the following text. Much of the information on a creature is condensed into a creature statistics block, the contents of which are explained below.

Challenge Rating (CR)

A creature's Challenge Rating provides a rough measure of the creature's toughness in a combat situation. As a rule of thumb, four heroes of a level equal to the creature's Challenge Rating should exhaust roughly one-quarter of their resources battling it. But situations may arise where a creature's Challenge Rating does not accurately reflect the difficulty of the challenge.

Size

A creature falls into one of nine size categories. The size categories are briefly described in Table: Creature Sizes. Each size category includes a size modifier that applies to the creature's Defense and attack rolls; a modifier that applies to grapple checks; and a modifier that applies to Hide checks. These modifiers have been figured into the statistics for the creatures described here.

Type

A creature's type determines many of its characteristics and abilities: physical ability scores, Hit Die type, base attack bonus, saving throw bonuses, skill points, feats, and special qualities. Mental ability scores (Intelligence, Wisdom, and Charisma) can vary widely among creatures of a type; unless a type description specifies a particular score for one of these abilities, the GM will assign values as he or she deems appropriate.

Vitality Dice (V) and Wound Points (WP)

A creature's type and size determine its vitality dice. A creature's vitality dice is equivalent to its level for determining how various FX abilities affect the creature, its rate of natural healing, and its maximum ranks in a skill.

A creature's vitality dice and Constitution modifier determine its vitality points. A creature's entry gives the creature's average vitality points.

Initiative (Init)

The creature's modifier on initiative checks is usually equal to its Dexterity modifier, although the Improved Initiative feat provides an additional +4 bonus.

Speed (Spd)

A creature's tactical speed on land is the amount of distance it can cover in one move action. If the creature wears armor that reduces its speed, this fact is given along with a parenthetical note indicating the armor type; the creature's base unarmored speed follows.

If the creature has other modes of movement, these are given after the main entry. Unless noted otherwise, modes of movement are natural (not magical).

Burrow: The creature can tunnel through dirt, but not through rock unless the descriptive text says otherwise. Creatures cannot run while burrowing.

Climb: A creature with a climb speed has the Climb skill at no cost and gains a +8 species bonus on Climb checks. The creature must

make a Climb check to climb any wall or slope with a DC greater than 0, but it always can choose to take 10, even if rushed or threatened while climbing. The creature climbs at the given speed while climbing. If it attempts an accelerated climb, it moves at double the given climb speed (or its normal land speed, whichever is less) and makes a single Climb check at a –5 penalty. Creatures cannot use the run action while climbing. The creature retains its Dexterity bonus to Defense (if any) while climbing, and opponents get no special bonus on their attack rolls against the climbing creature.

Fly: The creature can fly at the given speed if carrying no more than a medium load. All fly speeds include a parenthetical note indicating maneuverability:

Perfect: The creature can perform almost any aerial maneuver it wishes.

Good: The creature is agile in the air, but cannot change direction as readily as one with perfect maneuverability.

Average: The creature can fly as adroitly as a small bird.

Poor: The creature flies as well as a very large bird.

Clumsy: The creature can barely fly at all.

Creatures that fly can make dive attacks. A dive attack works just like a charge, but the diving creature must move a minimum of 30 feet. It can make only claw attacks, but these deal double damage. Creatures can use the run action while flying, provided they fly in a straight line.

Swim: A creature with a swim speed can move through water at the given speed without making Swim checks. It gains a +8 species bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. The creature always can choose to take 10, even if distracted or endangered when swimming. Creatures can use the run action while swimming, provided they swim in a straight line.

Defense

A creature's Defense includes a parenthetical mention of the modifiers contributing to it. The creature's "touch" Defense (discounting natural armor and other armor modifiers) and "flat-footed" Defense (discounting Dexterity bonus and class bonus, if any) are provided as well.

Base Attack Bonus (BAB)

A creature's base attack bonus does not include any modifiers. It is used to calculate a creature's grapple modifier as well as the maximum bonus on damage rolls for a creature using the Power Attack feat. A creature's base attack bonus is derived by cross-referencing the creature's Hit Dice and type on Table: Creature Saves and Base Attack Bonuses.

Grapple Modifier (Grap)

Whenever a creature makes an opposed grapple check, apply this modifier to its d20 roll. The total modifier on grapple checks is determined as follows: base attack bonus + Strength modifier + grapple modifier. The grapple modifiers for creatures of various sizes are given in Table: Creature Sizes.

Primary Attack (Atk)

If a creature moves more than 5 feet in the same round it attacks, it makes only a single attack using its primary attack bonus. This bonus includes modifications for size and Strength (for melee attacks) or Dexterity (for ranged attacks). A creature with the Weapon Finesse feat can use its Dexterity modifier on its primary attack. The damage and primary weapon type are noted in parentheses.

A creature's primary attack damage includes its full Strength modifier (1.5 times its Strength bonus if it is the creature's sole attack).

Use the creature's primary attack bonus whenever the creature

makes an attack of opportunity.

Creatures can attack with natural weapons, manufactured weapons, or sometimes both.

Natural Weapons

Natural weapons include teeth, claws, horns, and the like. The number of attacks along with the weapon, attack bonus, and form of attack (melee or ranged) are provided in a creature's entry. Unless noted otherwise, natural weapons threaten critical hits on a natural attack roll of 20.

If any attacks also cause some special effect other than damage, that information is given along with the damage. Unless noted otherwise, creatures deal double damage on critical hits.

Natural weapons have types just as other weapons do. The most common types are summarized below.

Bite: The creature attacks with its mouth, dealing piercing damage.

Claw or Rake: The creature rips with a sharp appendage, dealing slashing damage.

Gore: The creature spears the opponent with an antler, horn, or similar appendage, dealing piercing damage.

Slap or Slam: The creature batters opponents with an appendage, dealing bludgeoning damage.

Sting: The creature stabs with a stinger, dealing piercing damage. Stings are usually poisoned.

Manufactured Weapons

Creatures that use manufactured weapons follow the same rules as characters, including those for multiple attacks and two-weapon fighting penalties.

Full Attack (Full Atk)

A creature that takes no more than a 5-foot step during its turn can make a full attack using all of its natural weapons. A creature's full attack includes both its primary attack and its secondary attacks (if any).

The primary attack bonus includes modifications for size and Strength (for melee attacks) or Dexterity (for ranged attacks). A creature with the Weapon Finesse feat can use its Dexterity modifier on melee attacks. A creature's primary attack damage includes its full Strength modifier (1.5 times its Strength bonus if it is the creature's sole attack or if the creature is wielding a two-handed melee weapon).

The remaining weapons are secondary attacks and take a -5 penalty on attack rolls. Creatures with the Multiattack feat (see Feats, below) take only a -2 penalty on secondary attacks. Secondary attacks add only one-half the creature's Strength bonus to the damage.

Creatures that do not normally carry ranged weapons are still given a ranged attack bonus for situations in which they might be throwing objects at a target.

Fighting Space (FS)

Fighting space approximates the amount of space a creature needs to move and fight effectively, and how much space it occupies on a grid of 2-meter-by-2-meter squares. **Table: Creature Sizes** gives the fighting space for creatures of any given size, although variations and exceptions are possible.

Reach

A creature's reach is the distance at which it can strike targets with its natural weapons without needing to adjust its position on the grid. A creature using its natural weapons threatens all squares within its reach. When measuring diagonally, every second square counts as two squares. Table: Creature Sizes provides the typical reach for creatures of any given size. The GM may adjust the values in the table by -5 feet or +5 feet for creatures that have less than normal or greater than normal reach. Unlike the wielder of a reach weapon, a creature with greater than normal reach (more than 5 feet) can still strike creatures next to it. A creature with greater than normal reach usually gets an attack of opportunity against a character if the character approaches it, because the character enters a square it

threatens before he or she can attack it. (This does not apply if the character takes a 5-foot step.) Large or larger creatures with reach weapons can strike targets out to double their reach but can't strike at targets within their normal reach or less.

A creature with a 0-foot reach must move into the fighting space of its target to attack it, provoking an attack of opportunity from the target as the creature enters the target's fighting space and threatened area. Also, creatures with 0-foot reach do not threaten the squares around them.

Special Qualities (SQ)

Many creatures have unusual abilities. A special quality can be extraordinary (Ex), spell-like (Sp), or supernatural (Su).

Extraordinary: Extraordinary abilities are nonmagical and are not subject to anything that disrupts magic. Using an extraordinary ability is a free action unless noted otherwise.

Spell-Like: Spell-like abilities are magical and work just like spells, though they have no verbal, somatic, material, focus, or XP components. They are subject to spell resistance.

Spell-like abilities usually have a limit on the number of times they can be used. A spell-like ability that can be used "at will" has no use limit. Using a spell-like ability is an attack action unless noted otherwise, and doing so while threatened provokes attacks of opportunity. A spell-like ability can be disrupted just as a spell can be.

For creatures with spell-like abilities, a designated caster level serves to define how difficult it is to dispel their spell-like effects and to define any level-dependent variable the abilities might have. The creature's caster level never affects which spell-like abilities the creature has; sometimes the given caster level is lower than the level a spellcasting character would need to cast the spell of the same name.

The saving throw (if any) for a spell-like ability is 10 + the level of the spell the ability resembles or duplicates + the creature's Charisma modifier.

Supernatural: Supernatural abilities are magical but are not subject to spell resistance. Using a supernatural ability is an attack action unless noted otherwise. Supernatural abilities may have a use limit or be usable at will, just like spell-like abilities. However, supernatural abilities do not provoke attacks of opportunity and never require Concentration checks.

SPECIAL QUALITIES

Common examples of special qualities include, but are not limited to, the following.

Ability Score Reduction (Su): Some attacks reduce an opponent's score in one or more abilities. This loss can be permanent or temporary.

Permanent Ability Drain: This effect permanently reduces a living opponent's ability score when the creature hits with a melee attack. The creature's descriptive text gives the ability and the amount drained. If an attack that causes permanent ability drain scores a critical hit, it drains twice the given amount (if the damage is expressed as a die range, roll two dice). A draining creature heals 5 points of damage (10 on a critical hit) whenever it drains an ability score no matter how many points it drains. If the amount of healing is more than the damage the creature has taken, it gains any excess as temporary hit points.

Some ability drain attacks allow a Fortitude save with a DC of 10 + 1/2 draining creature's HD + draining creature's Charisma modifier (the exact DC is given in the creature's descriptive text). If no saving throw is mentioned, none is allowed.

Temporary Ability Damage: This attack damages an opponent's ability score. The creature's descriptive text gives the ability and the amount of damage. If an attack that causes ability damage scores a critical hit, it deals twice the given amount (if the damage is expressed as a die range, roll two dice). Temporary ability damage returns at the rate of 1 point per day.

Blindsight (Ex): Using nonvisual senses, such as sensitivity to vibrations, scent, acute hearing, or echolocation, the creature maneuvers and fights as well as a sighted creature. Invisibility and

darkness are irrelevant. The ability's range is specified in the creature's descriptive text. The creature usually does not need to make Spot or Listen checks to notice creatures within range of its blindsight ability.

Breath Weapon (Su): A breath weapon attack usually causes damage and is often based on some type of energy. It allows a Reflex save for half damage with a DC equal to $10 + \frac{1}{2}$ breathing creature's HD + breathing creature's Constitution modifier (the exact DC is given in the creature's Species Traits). A creature is immune to its own breath weapon and those of others of its kind unless noted otherwise.

Constrict (Ex): The creature crushes the opponent, dealing bludgeoning damage, after making a successful grapple check. The amount of damage is given in the creature's entry. If the creature also has the improved grab ability (see below), it deals constriction damage in addition to damage dealt by the weapon used to grab.

Damage Reduction (Su): The creature ignores damage from most weapons and natural attacks. Wounds heal immediately, or the weapon bounces off harmlessly (in either case, the opponent knows the attack was ineffective). The creature takes normal damage from energy attacks (even nonmagical ones), spells, spell-like abilities, and supernatural abilities. A magic weapon or a creature with its own damage reduction can sometimes damage the creature normally, as noted below.

The entry indicates the amount of damage ignored and the type of weapon that negates the ability.

Any weapon more powerful than the type listed in the note also negates the ability. A weapon with an enhancement bonus due to magic is considered more powerful than any weapon that does not have such a bonus.

For purposes of harming other creatures with damage reduction, a creature's natural weapons count as the type that ignores its own innate damage reduction. However, damage reduction from spells does not confer this ability. The amount of damage reduction is irrelevant.

Darkvision (Ex): The creature can see in total darkness, out to the specified range (usually 60 feet). Darkvision is black-and-white only, but is otherwise like normal light.

Fast Healing (Ex): The creature regains hit points at an exceptionally fast rate, usually 1 or more hit points per round. Fast healing stops working when a creature is reduced to -10 hp or fewer. Except as noted here, fast healing works just like natural healing.

Fast healing doesn't provide any benefit against attack forms that don't deal hit point damage. Fast healing also doesn't restore hit points lost to starvation, thirst, or suffocation, and it doesn't allow a creature to regrow or reattach severed body parts.

Fear Aura (Su): A fear aura either operates continuously or can be used at will. In either case, it's a free action. This ability can freeze an opponent or cause opponents to become panicked. Other effects are possible. Negating the fear effect requires a successful Will save with a DC equal to $10 + \frac{1}{2}$ fearsome creature's HD + fearsome creature's Charisma modifier (the exact DC is given in the creature's descriptive text).

Improved Grab (Ex): If the creature hits with a melee weapon it deals normal damage and attempts to start a grapple as a free action, doing so without provoking attacks of opportunity. No initial touch attack is required. Unless otherwise stated, improved grab works only against opponents at least one size category smaller than the creature. A Small or smaller creature using improved grab does not apply its grapple modifier to its grapple check.

The creature has the option to conduct the grapple normally, or simply use the part of its body it used in the improved grab to hold the opponent. If it chooses to do the latter, it takes a -20 penalty on grapple checks but is not considered grappled itself; the creature does not lose its Dexterity bonus to Defense, still threatens an area, and can use its remaining attacks against other opponents.

A successful hold does not deal additional damage unless the creature also has the constrict ability (see above). If the creature does not constrict, each successful grapple check it makes during successive rounds automatically deals the damage given for the attack that established the hold.

When a creature gets a hold after an improved grab attack, it pulls the opponent into its space. This act does not provoke attacks of opportunity. The creature is not considered grappled while it holds the opponent, so it still threatens adjacent squares and retains its Dexterity bonus. It can even move, provided it can drag the opponent's weight.

Low-Light Vision (Ex): A creature with low-light vision can see twice as far as normal in poor lightning conditions. The creature can still distinguish colors, even in dim lighting.

Poison (Ex): Poison attacks deal initial damage, such as temporary ability damage (see above) or some other effect, to the opponent on a failed Fortitude save. Unless otherwise noted, another saving throw is required 1 minute later (regardless of the first save's result) to avoid secondary damage.

The Fortitude save against poison has a DC equal to $10 + \frac{1}{2}$ poisoning creature's HD + poisoning creature's Constitution modifier (the exact DC is given in the creature's Species Traits). A successful save negates the damage.

Power Resistance (Ex): A creature with power resistance can avoid the effects of psionic powers that directly affect it. To determine whether a spell or spell-like ability works, the psionic power manifest must make a level check ($1d20 + \text{manifest's level}$). If the result equals or exceeds the creature's power resistance, the power works normally, although the creature is still allowed a saving throw.

Psionics (Sp): Psionics refers to abilities the creature generates with the power of its mind. Most psionic abilities can be used at will and have no use limit.

Regeneration (Ex): This ability makes the creature impervious to most types of damage. Any damage dealt to the creature that falls below its massive damage threshold doesn't reduce its hit points, unless that damage is of a type it is specifically vulnerable to, as mentioned in the creature's description. Massive damage that doesn't match the creature's vulnerability reduces its hit points, but such damage automatically heals at a fixed rate, as detailed in the creature's description. When the creature takes massive damage from an attack type it isn't vulnerable to, a failed save renders it dazed for 1 round (instead of reducing it to -1 hit points).

Damage the creature is vulnerable to deals damage with every successful attack. Such damage can't be regenerated, and massive damage from such an attack follows the normal massive damage rules.

Regeneration doesn't provide any benefit against attack forms that don't deal hit point damage. Regeneration also doesn't restore hit points lost to starvation, thirst, or suffocation.

Regenerating creatures can regrow and reattach severed body parts. Severed parts that aren't reattached wither and die normally. Regeneration continues to work no matter how low the creature's hit points drop, restoring lost hit points from any damage other than from attack forms the creature is specially vulnerable to.

Resistance to Energy (Ex): The creature ignores some damage of the given energy type (acid, cold, electricity, fire, or sonic/concussion) each time the creature is subjected to such damage. The entry indicates the amount and type of damage ignored.

Scent (Ex): This ability allows the creature to detect approaching enemies, sniff out hidden foes, and track by sense of smell. Creatures with the scent ability can identify familiar odors just as humans do familiar sights.

The creature can detect opponents within 30 feet by sense of smell. If the opponent is upwind, the range increases to 60 feet; if downwind, it drops to 15 feet. Strong scents can be detected at twice the ranges noted above. Overpowering scents can be detected at triple normal range.

When a creature detects a scent, the exact location is not revealed—only its presence somewhere within range. The creature can take a move or attack action to note the direction of the scent. If it moves within 5 feet of the source, the creature can pinpoint that source.

A creature with the scent ability can follow tracks by smell, making a Wisdom check to find or follow a track. The typical DC for a fresh trail is 10 (no matter what kind of surface holds the scent). This DC increases or decreases depending on the strength of the quarry's odor, the number of creatures being tracked, and the age of the trail.

For each hour that the trail is cold, the DC increases by 2. The ability otherwise follows the rules for the Track feat. Creatures tracking by scent ignore the effects of surface conditions and poor visibility.

Swallow Whole (Ex): If the creature begins its turn with an opponent held in its mouth (see improved grab, above), it can attempt a new grapple check (as though attempting to pin the opponent). If it succeeds, it swallows its opponent and deals bite damage. Unless noted otherwise, the opponent can be up to one size category smaller than the swallowing creature.

Being swallowed has various consequences depending on the creature, but a swallowed opponent is considered grappled, while the creature is not. A swallowed opponent can try to cut its way free with any light piercing or slashing weapon (the amount of cutting damage required to get free is noted in the creature's descriptive text), or it can just try to escape the grapple. If the swallowed opponent chooses the latter course, success puts it back in the creature's mouth, where it may be bitten or swallowed again.

Trample (Ex): As an attack action during its turn each round, the creature can run over an opponent at least one size category smaller than itself, entering the opponent's fighting space to do so. The trample deals bludgeoning damage, and the creature's descriptive text lists the amount.

Trampled opponents can attempt attacks of opportunity, but these incur a –4 penalty. If they do not make attacks of opportunity, trampled opponents can attempt Reflex saves for half damage. The save DC equals 10 + 1/2 trampling creature's HD + trampling creature's Strength modifier (the exact DC is given in the creature's descriptive text).

Allegiances (AL)

This entry lists the creature's most likely allegiances, in order from most important to least important. Fantastic creatures often have allegiances to a moral or ethical philosophy as well as allegiances to masters, groups, organizations, owners, or creators.

Saves (SV)

A creature's Fortitude, Reflex, and Will saving throw modifiers take into account the creature's type, ability score modifiers, feats, and any special qualities.

Action Points (AP)

Creatures have no action points. However, creatures can gain action points by taking levels in a heroic character class. Every time a creature picks up a heroic class level, it gains a number of action points equal to 5 + one-half its heroic character level (not counting the creature's starting Hit Dice). Like most heroic characters, however, creatures with heroic class levels will have spent a certain number of action points in the course of their "heroic" careers.

Assume that a creature has a number of action points remaining equal to one-half of its heroic class levels.

Reputation (Rep)

A creature has a Reputation bonus of +0 but may increase the bonus by taking levels in a character class.

Abilities

Creatures have the same six ability scores as characters: Strength (Str), Dexterity (Dex), Constitution (Con), Intelligence (Int), Wisdom (Wis), Charisma (Cha). Exceptions are noted below.

Strength: Quadrupeds can carry heavier loads than bipedal characters. See Carrying Capacity.

Intelligence: A creature can speak all the languages mentioned in its descriptive text. Any creature with an Intelligence score of 3 or higher understands at least one language.

Nonabilities: Some creatures lack certain ability scores. These creatures do not have an ability score of 0—they lack the ability altogether. The modifier for a nonability is +0. Other effects of nonabilities are as follows.

Strength: Any creature that can physically manipulate other objects has at least 1 point of Strength. A creature with no Strength score can't

exert force, usually because it has no physical body or because it is immobile. The creature automatically fails Strength checks. If the creature can attack, it applies its Dexterity modifier to its base attack bonus instead of a Strength modifier.

Dexterity: Any creature that can move has at least 1 point of Dexterity. A creature with no Dexterity score can't move. If it can act (such as by casting spells), the creature applies its Intelligence modifier instead of its Dexterity modifier to initiative checks. The creature fails all Reflex saves and Dexterity checks.

Constitution: Any living creature has at least 1 point of Constitution. A creature with no Constitution has no body or no metabolism. It is immune to any effect that requires a Fortitude save unless the effect works on objects or is harmless. The creature is also immune to ability damage, ability drain, and energy drain, and it always fails Constitution checks.

Intelligence: Any creature that can think, learn, or remember has at least 1 point of Intelligence. A creature with no Intelligence score is an automaton, operating on simple instincts or programmed instructions. It is immune to all mind-affecting effects and automatically fails Intelligence checks.

Wisdom: Any creature that can perceive its environment in any fashion has at least 1 point of Wisdom. Anything with no Wisdom score is an object, not a creature. Anything without a Wisdom score also has no Charisma score.

Charisma: Any creature capable of telling the difference between itself and things that are not itself has at least 1 point of Charisma. Anything with no Charisma score is an object, not a creature. Anything without a Charisma score also has no Wisdom score.

Skills

This section lists alphabetically all the creature's skills by name along with skill modifiers that include adjustments for ability scores and any bonuses from feats or species abilities (unless otherwise noted in the descriptive text). All listed skills were purchased as class skills unless the creature acquires a character class (see Advancement, below).

Automatic Languages: Some creatures read, write, or speak unique languages that heroes don't know anything about. The GM determines whether a hero is capable of learning one of these unique languages and the method by which that language can be learned.

Feats

This section lists alphabetically all the creature's feats.

Most creatures use the same feats that are available to characters, but some have access to the Multiattack feat (described below).

Multiattack

The creature is adept at using all its natural weapons at once.

Prerequisite: Three or more natural weapons.

Benefit: The creature's secondary attacks with natural weapons take only a –2 penalty.

Normal: Without this feat, the creature's secondary natural attacks take a –5 penalty.

Advancement

The GM can improve a creature by increasing its Hit Dice. The Advancement entry indicates the increased Hit Dice (and often size) of the creature or indicates that the creature can advance by character class.

Increasing Hit Dice

As a creature gains Hit Dice, many of its game statistics change.

Size: Adding Hit Dice to a creature can also increase its size. An increase in size affects a creature's Defense, attack rolls, and grapple checks, as shown on Table: Creature Sizes, as well as physical ability scores and damage, as shown in the descriptions of the creature types.

Defense: An increase in size affects a creature's Defense, as shown on Table: Creature Sizes. An increase in size might also improve a creature's natural armor bonus to Defense, as shown on Table: Adjustments to Physical Abilities and Natural Armor. Note that a

natural armor bonus stacks with an equipment bonus from armor.

Attack Bonus: *Table: Creature Saves and Base Attack Bonuses* shows how a creature's base attack bonus improves as it gains Hit Dice. A change in the creature's size also modifies its attack rolls, as shown on *Table: Creature Sizes*. Both values must be counted when recalculating a creature's attack bonus.

Grapple Modifier: An increase in size affects a creature's grapple modifier, as shown on *Table: Creature Sizes*.

Damage: An increase in size also increases the amount of damage a creature deals with its natural weapons.

Saving Throws: *Table: Creature Saves and Base Attack Bonuses* shows how a creature's saving throw bonuses improve as it gains Hit Dice.

Ability Scores: An increase in size affects a creature's Strength, Dexterity, and Constitution, as shown on *Table: Adjustments to Physical Abilities and Natural Armor*.

Skills and Feats: As shown on *Table: Bonus Skill Points and Feats by Creature Type*, a creature may gain additional skill points and feats depending on its type.

Table 11-1: Adjustments to Physical Abilities & Natural Armor

Old Size ¹	New Size	Str	Dex	Con	Natural Armor Improvement
Fine	Diminutive	—	-2	—	—
Diminutive	Tiny	+2	-2	—	—
Tiny	Small	+4	-2	—	—
Small	Medium	+4	-2	+2	—
Medium	Large	+8	-2	+4	+2
Large	Huge	+8	-2	+4	+3
Huge	Gargantuan	+8	—	+4	+4
Gargantuan	Colossal	+8	—	+4	+5

¹ Repeat the adjustment if the creature moves up more than one size category.

Table 11-2: Bonus Skill Points & Feats by Creature Type

Type	Bonus Skill Points	Bonus Feats
Aberration	+2 per extra HD	+1 per 4 extra HD
Animal	—	—
Construct	—	—
Humanoid	+1 per extra HD	+1 per 4 extra HD
Plant	—	—
Vermin	—	—

Acquiring a Character Class

A creature that acquires a character class follows the rules for multiclass characters. The creature's character level equals its Hit Dice plus the number of character class levels it has. Creatures with 1 or fewer Hit Dice count only their character class levels.

Size: Adding character classes to a creature never affects its size.

Skills: Creatures that take levels of a character class do not gain as many skill points as a human character of the same class. Creatures get 4 fewer skill points at 1st level than a human character and 1 fewer skill point each level thereafter; see *Table: Skill Points per Class Level for Nonhumans*.

Feats: Creatures with 1 or fewer Hit Dice that acquire character class levels advance as human characters do, but they gain only one bonus feat at 1st level instead of two.

Talents and Abilities

Creatures that advance by character class gain special talents and abilities, which are noted here.

EXAMPLE CREATURES

Mundane creatures are described in other books. The creatures described in this section include such exotic animals as are commonly encountered on Arrakis or other planets in the Known Universe.

Some creatures are presented as "templates." A template can be acquired or inherited. Acquired templates can be applied to a creature anytime. A creature's description often includes statistics for both the standard breed and an "improved" version that has levels in one or more heroic classes.

D-Wolf

Bred for size and speed to protect his fortress, Leto II created this vicious breed of immense, ferocious gray wolf. Approximately the size of a horse, it has fiery, intelligent eyes and a thick coat of fur. Efficient pack hunters that will kill anything they can catch, D-wolves are mottled gray or black, about 3 meters long and weighing nearly 400 kgs.

In combat, D-wolves prefer to attack in packs of 5-8, surrounding and flanking a foe when they can.

Scent (Ex): This ability allows a wolf to detect approaching enemies, sniff out hidden foes, and track by sense of smell. See *Special Qualities* for more information.

Trip (Ex): A wolf that hits with a bite attack can attempt to trip the opponent as a free action (see page 152) without making a touch attack or provoking an attack of opportunity. If the attempt fails, the opponent cannot react to trip the wolf.

Skill Bonuses: D-wolves receive a +2 racial bonus on Hide, Listen, Move Silently, and Spot checks. They also receive a +4 species bonus on Survival checks when tracking by scent.

D-Wolf: CR 4; Large animal; HD 6d8+18; hp 45; Mas 17; Init +2; Spd 15 m.; Defense 14, touch 12, flat-footed 12 (-1 size, +2 Dex, +3 natural); BAB +4; Grap +15; Atk +11 melee (1d8+10, bite); Full Atk +11 melee (1d8+10, bite); FS 4 m. by 4m.; Reach 4 m.; SA Trip; SQ Low-light vision, scent; AL none; SV Fort +8, Ref +7, Will +6; AP 0; Rep +0; Str 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Wis 12, Cha 10.

Skills: Hide +0, Listen +7, Move Silently +4, Spot +7, Survival +2 (+6 when tracking by scent).

Feats: Alertness, Run, Track, Weapon Focus (bite).

Advancement: 7–18 HD (Large).

Hawk, Caladanian

Native to Caladan, the beautifully plumed Caladanian hawk is a masterful raptor. Its incredibly sharp claws deliver more damage than most birds its size. What's more, its expert eyesight makes it a deadly predator in day or night. Hawks are well respected by the farmers of Caladan, who see them as distant cousins and representatives of the Atrides' swift and vigilant justice. Hawk feathers bring about 10 solari each on the open market, but it takes an hawk at least one month to grow back plucked feathers, and they cannot regrow clipped or plucked pin feathers (necessary for flight).

Superior low-light vision (Ex): An hawk can see five times as far as a human in dim light.

Hawk: CR 2; Small animal; HD 3d8; hp 13; Mas 17; Init +3; Spd 5 m, fly 25 m. (average); Defense 15, touch 12, flat-footed 12 (+1 size, +3 Dex, +1 natural); BAB +4; Grap +15; Atk +2 melee (1d4, bite); Full Atk +6 melee (1d6, claw) and +2 melee (1d4, bite); FS 2 m. by 2m.; Reach 2 m.; SQ Superior low-light vision; AL none; SV Fort +3, Ref +7, Will +5; AP 0; Rep +0; Str 10, Dex 17, Con 12, Int 2, Wis 16, Cha 10.

Skills: Hide +7, Listen +14, Move Silently +9*, Spot +14.

* When in flight, they gain a +8 bonus to Move Silently checks.

Ghola, Advanced [Template]

The Bene Tleilax, known across the universe as master cloners, created the perfect soldiers when they cloned Duncan Idaho and altered his genetic material to create the gholas for Leto II.

The clones created by the Tleilaxu can have their genetic structure altered to suit the owner, such as being more efficient in combat and more willing to follow orders and take commands. This was the perfect combination for the gholas clones, who needed to be totally obedient to God Emperor Leto II, while at the same time effective and durable soldiers. Other clones might be genetically altered or exact replicas of their hosts. The Tleilaxu and a few others knew how to create clones that did not suffer from mental instability, but those who lacked such knowledge often saw their results tainted with everything from paranoia to complete insanity.

A gholas is a physical duplicate of a specific humanoid, called a primary. Although a gholas does not gain the specific life experiences of its primary, it can easily mimic the demeanor and general behavior of

the primary, enabling it to fill the same general role as the primary. A ghola is identical in appearance to the primary except it has jet-black eyes with no visible irises. Some gholas wear special contact lenses (purchase DC 12) to conceal this sinister physical divergence.

Gholas are bred in Tleilaxu axlotl tanks. A sample of the primary's subdermal tissue is required to create a ghola (dead skin cells or hair follicles will not do), and an adult replacement takes two months to grow. Creating a ghola requires a successful Craft (pharmaceutical) check (DC 50). The check must be made 1 month into the ghola's growth period, and a failed roll indicates the premature death of the ghola. Financing the growth and development of a ghola also requires a successful Wealth check against a purchase DC of 48, rolled before the process of growing the clone commences.

Template Traits

"Ghola" is an inherited template that can be added to any humanoid (referred to hereafter as the original). A ghola uses all the primary's statistics except as noted here.

Special Qualities: A ghola gains all of the original's extraordinary abilities but none of its supernatural or spell-like abilities (including psionics). A ghola gains none of the original's other special qualities or talents. A ghola knows that it lacks some of the abilities of the original and occasionally feels resentful toward the original for this reason.

In addition to its inherited extraordinary abilities, a ghola has the following special quality:

Hypnotic Suggeston (Ex): A ghola can be programmed to recover the memories of its original (primary) if compelled to do something that is beyond the primary's nature, such as kill a loved one.

Allegiances: A ghola's primary allegiance is to its creator or owner. This allegiance cannot be broken unless the creator or owner does something to break it (such as by programming a different allegiance or by attacking the ghola).

Abilities: A clone created from an unaltered genetic specimen must have Strength, Dexterity, and Constitution scores equal to or greater than the character it is cloned from. A clone created from an altered genetic specimen can have any set of attributes normally allowed.

Skills: A ghola has access to any skill in which the original has ranks, and all of a ghola's skills are class skills even if they are cross-class skills for the original. A ghola gets a number of skill points per Vitality Die equal to 4 + the ghola's Intelligence modifier (minimum 1 skill point per Hit Die). The ghola can never have more ranks in a skill than the original.

The ghola gains a +4 species bonus on Disguise checks when impersonating the original. The bonus increases to +10 if the ghola wears contact lenses that hide its distinctive black eyes.

Feats: A ghola gains the original's feats but cannot use any feat for which it no longer meets the prerequisites.

Automatic Languages: A ghola can read, write, and speak any language known by the original.

Advancement: By character class.

Ghola, Basic [Template]

The clones created by the Tleilaxu can have their genetic structure altered to suit the owner, such as being more efficient in combat and more willing to follow orders and take commands. This was the perfect combination for the ghola clones, who needed to be totally obedient to God Emperor Leto II, while at the same time effective and durable soldiers. Other clones might be genetically altered or exact replicas of their hosts. The Tleilaxu and a few others knew how to create clones that did not suffer from mental instability, but those who lacked such knowledge often saw their results tainted with everything from paranoia to complete insanity.

A ghola is a physical duplicate of a specific humanoid, called a primary. Although a ghola does not gain the specific life experiences of its primary, it can easily mimic the demeanor and general behavior of the primary, enabling it to fill the same general role as the primary. A ghola is identical in appearance to the primary except it has jet-black eyes with no visible irises. Some gholas wear special contact lenses (purchase DC 12) to conceal this sinister physical divergence.

Gholas are bred in Tleilaxu axlotl tanks. A sample of the primary's

subdermal tissue is required to create a ghola (dead skin cells or hair follicles will not do), and an adult replacement takes two months to grow. Creating a ghola requires a successful Craft (pharmaceutical) check (DC 50). The check must be made 1 month into the ghola's growth period, and a failed roll indicates the premature death of the ghola. Financing the growth and development of a ghola also requires a successful Wealth check against a purchase DC of 48, rolled before the process of growing the clone commences.

Template Traits

"Ghola" is an inherited template that can be added to any humanoid (referred to hereafter as the original). A ghola uses all the primary's statistics except as noted here.

Challenge Rating: Same as the original –1.

Vitality Dice: Change to one die type smaller than the primary, minimum of d6.

Special Qualities: A ghola gains all of the original's extraordinary abilities but none of its supernatural or spell-like abilities (including psionics). A ghola gains none of the original's other special qualities or talents. A ghola knows that it lacks some of the abilities of the original and occasionally feels resentful toward the original for this reason.

Allegiances: A ghola's primary allegiance is to its creator or owner. This allegiance cannot be broken unless the creator or owner does something to break it (such as by programming a different allegiance or by attacking the ghola).

Saves: As the original, modified by altered ability scores (see Abilities, below).

Action Points: Gholas acquire action points as they gain experience as normal hero characters.

Abilities: A clone created from an unaltered genetic specimen must have Strength, Dexterity, and Constitution scores equal to or greater than the character it is cloned from. A clone created from an altered genetic specimen can have any set of attributes normally allowed.

Skills: A ghola has access to any skill in which the original has ranks, and all of a ghola's skills are class skills even if they are cross-class skills for the original. A ghola gets a number of skill points per Vitality Die equal to 4 + the ghola's Intelligence modifier (minimum 1 skill point per Hit Die). The ghola can never have more ranks in a skill than the original.

The ghola gains a +4 species bonus on Disguise checks when impersonating the original. The bonus increases to +10 if the ghola wears contact lenses that hide its distinctive black eyes.

Feats: A ghola gains the original's feats but cannot use any feat for which it no longer meets the prerequisites.

Automatic Languages: A ghola can read, write, and speak any language known by the original.

Advancement: By character class.

Ghola Armsman of House Wallach (Human Armsman 5): CR 4; Medium-size humanoid; VWP (5d8+5) 35/14; Init +1; Spd 30 ft.; Defense 14, touch 14, flat-footed 13 (+1 Dex, +3 class); BAB +5; Grap +6; Atk +6 melee (1d3+1, unarmed strike); Full Atk +6 melee (1d3+1, unarmed strike), or +6 ranged (3d6, lasgun); FS 5 ft. by 5 ft.; Reach 5 ft.; AL House Wallach; SV Fort +4, Ref +4, Will +3; AP 5; Rep +4; Str 12, Dex 12, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 12.

Skills: Bluff +4, Craft (chemical) +5, Cryptography +3, Disguise +5 (+11 with contact lenses), Disable Device +3, Investigate +3, Knowledge (current events) +3, Knowledge (earth and life sciences) +7, Profession +3, Read/Write English, Read/Write Korean, Research +11, Search +3, Speak English, Speak Korean.

Feats: Dodge*, Educated, Personal Firearms Proficiency, Simple Weapons Proficiency, Studious.

*The replacement does not meet the prerequisite for this feat and therefore cannot use it.

Possessions: Lasgun (pistol), security pass, House Wallach guard uniform.

Haw k

Skill Bonus: Hawks gain a +8 species bonus on Spot checks in daylight.

Bonus Feat: Hawks gain the bonus feat Weapon Finesse (claw).

Hawk: CR 1; Tiny animal; HD 1d8; hp 4; Mas 10; Init +3; Spd 10 ft., fly 60 ft. (average); Defense 17, touch 15, flat-footed 14 (+2 size, +3 Dex, +2 natural); BAB +0; Grap -10; Atk +5 melee (1d4-2, claw); Full Atk +5 melee (1d4-2, claw); FS 5 ft. by 5 ft.; Reach 0 ft.; AL none or owner; SV Fort +2, Ref +5, Will +2; AP 0; Rep +0; Str 6, Dex 17, Con 10, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills: Listen +6, Spot +6 (+14 in daylight).

Feats: Weapon Finesse (claw).

Advancement: None.

Laza Tiger

This immense, monstrous feline is almost as tall at the shoulder as a human. It has a long body with bold stripes and paws the size of bucklers. Laza tigers prey on just about anything that moves. They will patiently stalk a potential meal, striking whenever the creature lets down its guard. Laza tigers grow to be nearly 4 meters long and can weigh up to 2500 kgs.

In combat, a laza tiger attacks by running at prey, leaping, and clawing and biting as it rakes with its rear claws.

Improved Grab (Ex): To use this ability, the tiger must hit with a claw or bite attack. If it gets a hold, it can rake (see below). See Improved Grab.

Pounce (Ex): If a laza tiger leaps upon a foe during the first round of combat, it can make a full attack even if it has already taken a move action.

Rake (Ex): A laza tiger that gets a hold of its target can make two rake attacks (+9 melee) with its hind legs for 1d8+6 points of damage each. If the tiger pounces on an opponent, it can also rake.

Skill Bonuses: Tigers receive a +4 species bonus on Hide and Move Silently checks. In areas of tall grass or heavy undergrowth, their Hide bonus improves to +8.

Laza Tiger: CR 8; Large animal; HD 16d8+48; hp 120; Mas 17; Init +2; Spd 12 m.; Defense 17, touch 11, flat-footed 15 (-1 size, +2 Dex, +6 natural); BAB +12; Grap +24; Atk +20 melee (2d4+8, claw); Full Atk +20 melee (2d4+8, 2 claws) and +14 melee (2d6+4, bite); FS 4 m. by 2m.; Reach 2 m.; SA Improved grab, pounce, rake 2d4+4; SQ Low-light vision, scent; AL none; SV Fort +13, Ref +12, Will +11; AP 0; Rep +0; Str 27, Dex 15, Con 17, Int 2, Wis 12, Cha 10.

Skills: Hide +7 (+9 in tall grass or undergrowth), Jump +14, Listen +6, Move Silently +11, Spot +7, Swim +9.

Feats: Alertness, Improved Natural Attack (claw), Improved Natural Attack (bite), Run, Stealthy, Weapon Focus (claw).

Advancement: 17-32 HD (Large); 33-48 HD (Huge).

Mouse, Kangaroo (Muad'Dib)

The kangaroo mouse of Arrakis is a curious creature, surviving in a most inhospitable climate. Omnivorous rodents that thrive almost anywhere, a typical kangaroo mouse measures from 10-25 centimeters in length.

Scent (Ex): This ability allows the kangaroo mouse to detect approaching enemies, sniff out hidden foes, and track by sense of smell. See Special Qualities for more information.

Skill Bonuses: Kangaroo mice receive a +8 species bonus on Balance checks a +4 species bonus on Hide and Move Silently checks. They use their Dexterity modifier for climb checks.

Bonus Feat: Kangaroo mice gain the bonus feat Weapon Finesse (bite).

Kangaroo Mouse: CR 1/8; Diminutive animal; VD: 1/4 d8 (2 vp); Mas 10; Init +2; Spd 5m, climb 5m; Def 14, touch 14, flat-footed 12 (+2 size, +2 Dex); BAB +0; Grap -12; Atk +4 melee (1d3-4, bite); Full Atk +4 melee (1d4-4, bite); FS 1m by 1m; Reach 5m; SQ scent, low-light vision; AL none, owner; SV Fort +2, Ref +4, Will +1; AP 0; Rep +0; Str 2, Dex 15, Con 35, Int 10, Wis 12, Cha 2.

Skills: Balance +10, Climb +12, Hide +18, Move Silently +10, Survival +8.

Feats: Weapon Finesse (bite).

Advancement: 1/2 VD (Small); 1 VD (Medium-size); 2-4 VD (Large).

Sandworm (Shai Hulud)

The sand worm of dune is a colossal creature whose sheer size is enough to make most people think twice about getting anywhere near them. For the Fremen, the sandworms hold a deep religious significance.

One of the single greatest creatures in the known universe, the great sand worm of Arrakis are both protectors and makers of the spice melange. A creature unique to the pre-Leto II era of the planet Arrakis, attempts to establish the worm in other areas of the galaxy have met with only limited success. The completed life cycle has not been observed in any of the off-planet experiments.

Larger male specimens reach lengths exceeding 400 meters, and are close to 100 meters at the widest point. The smaller female measure approximately 100 by 20 meters. The throat of the male worm has been measured at 80 meters in diameter in the largest specimens. A set of 1,000 or more organic carbo-silica crystal teeth surround the mouth in a circular pattern.

The adult worm is made up of 100-400 segments. Each segment possesses its own primitive nervous system. Respiration is accomplished through pores in the tough silvery-grey outer skin. There is no circulatory system as such, since most of the nutrients are in the form of gasses. Each segment has a series of membrane "baffles" to absorb nutrients. Consequently, the sandworm is extremely difficult to kill. The only thing -- short of atomics -- that might stop a sandworm is the simultaneous application of massive amounts of electricity to each of its segments, stunning it temporarily.

The Fremen use sandworms for transportation, riding them great distances. Sandworms travel at an average speeds between 10 and 30 miles per hour. When ridden by Fremen, they are goaded into travelling at speeds upwards of 50 mph by continuous beating on the worm's tail segments. A large male sandworm, goaded by Fremen, has a range of approximately 450 miles before he stops due to exhaustion. Consequently, distances on Arrakis are often measured in "thumpers" -- the number of sandworms that need to be captured in order to make the journey. A "three thumper trip" would be approximately 1300 miles.

Shai-hulud's two attacks consist in his 'bite' and his 'trample.' A sandworm is attracted by any rhythmic noise and will usually rise from below the source of the sound and swallow it.

Standing too nearly to a sandworm as it passes might cause one to be pulled down into the sand. A Reflex save (DC 20) is necessary to avoid being pulled down. On a failed roll treat as per suffocation as the victim is pulled into the swirling sand beside the worm.

Because of their size, sandworms can be detected up to 40 kilometers away from the air, and can be detected up to 10 kilometers away when one is standing on the surface of the sand. This gives one some time to move to safety before the attack. Holtzmann shields drive sandworms into a frenzy, and even a small personal shield operating on the surface of Arrakis will call worms from miles around.

Sand worms attack with their tremendous bite. If this should fail, they can attack by rolling onto their opponents, crushing them.

Crush (Ex): The sandworm can attempt to crush its opponents by rolling on top of them. The opponent may make a Reflex save (DC 30) to jump out of the way. Crushed victims take full crush damage.

Improved Grab (Ex): To use this ability, a sand worm must hit with its bite attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can attempt to swallow the foe the following round.

Melange Creation (Ex): A sandworm produces 2 kilograms per HD of melange once per week. It leaves melange in its wake wherever it travels. Patches of melange occasionally work their way to the surface where they are easily harvested.

Spice Creation (Ex): A sandworm produces 1 pound per HD of melange per week. It leaves spice in its wake wherever it travels. Patches of melange occasionally work their way to the surface where they are easily harvested.

Swallow Whole (Ex): A sand worm can try to swallow a grabbed opponent of a smaller size than itself by making a successful grapple

check. Once inside, the opponent takes 5d8+32 points of crushing damage plus 8 points of heat damage per round from the worm's gizzard. A swallowed creature can cut its way out by using a slashing or piercing weapon to deal 25 points of damage to the gizzard (AC 17).

Once the creature exits, muscular action closes the hole; another swallowed opponent must cut its own way out. A Gargantuan worm's interior can hold 2 Large, 8 Medium, 32 Small, 128 Tiny, or 512 Diminutive or smaller opponents.

Tremorsense (Ex): Sand worms automatically sense the location of anything that is in contact with the ground and within its 1 kilometer range, so long as it is touching the ground itself.

Sandworm: CR 11; Gargantuan animal; **VD** (16d10+112) **V/WP** 200/25; **Initiative:** -2 (Dex); **Speed:** 60 ft., burrow 60 ft.; **Defense** 19 (-4 size, -2 Dex, +15 natural); **Attacks:** Bite +20 melee; crush +20 melee; **Damage:** Bite 2d8+12; crush 2d10+6; **FS/Reach:** 30 ft. x 30 ft./15 ft.; **SA** Improved grab, swallow whole, crush; **SQ** spice creation, tremor sense; **AL** none, rider; **SV** Fort +17, Ref +8, Will +4; **AP** 0; **Rep** +0; **Str** 35, **Dex** 6, **Con** 25, **Int** 1, **Wis** 8, **Cha** 8.

Skills: Climb +14.

Feats: Weapon Finesse (bite).

Advancement: 16-32 **VD** (Gargantuan); 33+ **VD** (Colossal).

Shai-Hulud: CR 35; Colossal beast; **HD** 30d12+300; **hp** 437; **Mas** 35; **Init** -3; **Spd** 20m, **burrow** 20m; **Defense** 39, **touch** xx, **flat-footed** xx (-8 size, -3 Dex, +40 natural armor); **BAB** +x; **Grap** +x; **Atk** +xx melee (5d8+32, bite); **Full Atk** +39 melee (5d8+32, bite); +34 melee (20d10+16, crush); **FS** 12m by 30m; **Reach** 5m; **SA** Improved grab, swallow whole, crush; **SQ** Tremor sense (100m), damage reduction 15/+1; **AL** none; **SV** Fort +24, Ref +9, Will +3; **AP** 0; **Rep** +10*; **Str** 75, **Dex** 4, **Con** 35, **Int** 1, **Wis** 4, **Cha** 4.

Skills: Hide, Intimidate, Listen, Move Silently, Search, Sense Motive, Spot, Wilderness Lore.

Feats: Awesome Blow, Cleave, Improved Bull Rush, Power Attack, Weapon Focus (bite).

Advancement: 20-25 **HD** (Gargantuan); 26-35 (Colossal).

Climate: Warm Desert; **Organization:** Solitary or herd (2-4);

Challenge Rating: 35; **Treasure:** none; **Alignment:** Neutral (Always); **Advancement:** 251-750 **HD** (Colossal).

Spice Addict [Template]

While most characters fall under the descriptions provided by most classes and species, some have a special quality about them that sets them apart from normal sentient beings. These changes, which differentiate a character from even other members of his species, can be illustrated through the use of a *template*.

A template is a set of changes made to a standard character to make that character reflect those differences more accurately in game terms. The character continues to use all statistics and special abilities from his existing class, except as noted in the text of the template.

There is more than one kind of spice in the DUNE Universe, but for our purposes, what concerns us is melange—the "spice of spices," the crop for which Arrakis is the unique source. The spice, chiefly noted for its geriatric qualities, is only mildly addictive when taken in small quantities, but severely addictive when imbibed in quantities above two grams daily per seventy kilos of body weight. (See Ibad, Water of Life, and Pre-spice Mass.) Muad'Dib claimed the spice as a key to his prophetic powers. Guild navigators make similar claims. Its price on the Imperial market has ranged as high as 620,000 solaris per decagram.

Special Qualities: Extended lifespan [+25%], immunity to most poisons.

Saves: +2 bonus on Reflex saves, -2 penalty on Will saves.

Abilities: A spice addict gains a -1 to his Charisma score, but suffers a +1 to his Wisdom score.

Squid

Species Traits

Blindsight (Ex): Bats can "see" by emitting high-frequency sounds, inaudible to most other creatures, that allow them to locate objects and

creatures within 30 feet. Ultrasonic noise forces the bat to rely on its weak vision, which has a maximum range of 5 feet.

Skill Bonuses: Bats receive a +4 species bonus on Listen and Spot checks. These bonuses are lost if the bat's blindsight is negated.

Squid: CR 1/10; Diminutive animal; **HD** 1/4 d8; **hp** 1; **Mas** 10; **Init** +2; **Spd** 5 ft., **fly** 40 ft. (good); **Defense** 16, **touch** 16, **flat-footed** 14 (+4 size, +2 Dex); **BAB** +0; **Grap** -17; **Atk** none; **Full Atk** none; **FS** 1 ft. by 1 ft.; **Reach** 0 ft.; **SQ** blindsight 30 ft.; **AL** none; **SV** Fort +2, Ref +4, Will +2; **AP** 0; **Rep** +0; **Str** 1, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Wis** 14; **Cha** 4.

Skills: Listen +9, Move Silently +6, Spot +9.

Feats: None.

Advancement: None.

Researching Creatures

Researching a creature and learning its weaknesses will increase the likelihood of victory in the ultimate confrontation.

A hero can uncover secrets about a particular creature or type of creature through research. The success of any such endeavor is measured with Research skill checks.

Researching a creature takes 1d4 hours plus an additional 1d4 hours if the creature is unique or has traits unlike other members of its species. The type of information gleaned in this amount of time depends on the hero's Research check result, as shown below.

Creature Weaknesses

Although a creature's type and species determine many of its traits and abilities, GMs are encouraged to alter a creature's physiology, behavior, abilities, tactics, and defenses when it serves the story or to confound players who think they know everything about their opponents.

The rules provided allow GMs to build custom monsters and ascribe special qualities to them. When designing a creature, the GM should also think of ways the creature can be defeated. From the heroes' point of view, a creature's weaknesses are more important than its abilities. Assigning weaknesses to creatures gives under-powered or poorly equipped heroes a fighting chance.

A source can be a specific object, location, substance, sound, sensation, or activity. How the creature interacts with a source of weakness is left up to the GM, although most sources must be in close proximity to the creature (if not touching the creature) to affect it. GMs may roll randomly on the table, choose a source that suits the creature, or devise their own.

Source Effects

After determining a creature's source of weakness, the GM needs to decide how the creature reacts when confronted by the source. Pick an effect that seems appropriate for the creature and the source.

A creature gets either a Fortitude or Will saving throw to overcome or resist the source of weakness; the DC of the save varies depending on the source's strength:

Strength of Source	Save DC
Easily resistible	10
Moderate	15
Strong	20
Overpowering	25

Creatures usually react to a source of weakness in one of six ways:

Addiction: The creature is compelled to ingest, imbibe, or inhale the source. The source must be within 5 feet of the creature to affect it. On a successful Will save, the creature negates the compulsion. On a failed save, the creature spends a full-round action indulging its addiction, then may resume normal actions while suffering one or more of the following effects (GM's choice):

- Creature takes a -2 penalty to Dexterity and Wisdom.
- Creature takes a -2 penalty on attack rolls and skill checks.
- Creature loses 10% of its current hit points.
- Blindness: The creature has a 50% miss chance in combat, loses any Dexterity bonus to Defense, moves at half speed, takes a -4 penalty on Strength and Dexterity-based skills, and cannot make Spot checks. Foes gain a +2 bonus on attack rolls to hit the creature.

- **Deafness:** The creature takes a –4 penalty to initiative checks and has a 20% chance of spell failure when casting spells with verbal components. The creature cannot make Listen checks.
- Creature loses one of its extraordinary, supernatural, or spell-like special qualities.

Each effect lasts 1d4 hours. Even creatures immune to mind-affecting effects are susceptible to a source-induced addiction.

Attraction: The creature is compelled to move as fast as it can toward the source. On a successful Will save, the creature resists the compulsion. On a failed save, the creature moves toward the source at its maximum speed, taking the safest and most direct route. Once it reaches the source, the compelled creature seeks to possess it. If the source isn't something the creature can easily possess, it gets a new save every round to break the compulsion.

Even creatures immune to mind-affecting effects are susceptible to a source-induced attraction.

Aversion: The creature finds the source repellant. On a failed save, the creature cannot approach or remain within 1d4 x10 feet of it. In the case of traveling sounds, the creature moves away from the source as fast as it can, stopping only when it can no longer hear it. On a successful Will save, the creature overcomes its aversion and may approach the source freely.

A repelled creature that cannot move the requisite distance from the source suffers one or more of the following effects (GM's choice):

- Creature takes a –2 morale penalty to Strength and Dexterity.
- Creature takes a –2 morale penalty on attack rolls, damage rolls, and skill checks.
- Creature takes a –2 penalty to Defense.
- Blindness: See Addiction, above.
- Deafness: See Addiction, above.
- Creature loses one of its extraordinary, supernatural or spell-like special qualities.

Each effect lasts until the creature leaves the affected area and for 1d4 rounds afterward. Even creatures immune to mind-affecting effects are susceptible to a source-induced aversion.

Fascination: The creature finds the source fascinating and ceases all attacks and movement upon seeing, hearing, smelling, or otherwise perceiving it. On a successful Will save, the creature negates the fascination and can act normally. On a failed Will save, the creature can take no actions, and foes gain a +2 bonus on attack rolls against the creature. Any time the creature is attacked or takes damage, it gets a new save to negate the fascination. Otherwise, the fascination lasts as long as the creature can see, hear, smell, or otherwise perceive the source.

Even creatures immune to mind-affecting effects are susceptible to a source-induced fascination.

Fear: The creature is frightened by the source. If it fails its Will save, the creature flees from the source as fast as it can. If unable to flee, the creature takes a –2 morale penalty on attack rolls, weapon damage rolls, and saving throws. On a successful save, the creature overcomes the fear and can approach the source or otherwise act without penalty.

Even creatures immune to mind-affecting effects are susceptible to a source-induced fear.

Harm: Contact with the source or proximity to the source harms the creature in some fashion. On a successful Fortitude save, the creature negates the effect or, in the case of instant death or disintegration, takes damage instead. GMs may choose one of the following effects or invent their own:

- Blindness and deafness: See Addiction, above. The blindness and deafness last 1d4 hours.
- Creature is turned to stone instantly.
- Creature loses 50% of its current hit points.
- Creature drops dead. On a successful save, the creature takes 3d6+15 points of damage instead.
- Creature is disintegrated. On a successful save, the creature takes 5d6 points of damage instead.

Even creatures immune to effects that require Fortitude saves are susceptible to source-induced harm.

EXAMPLE ICONIC CHARACTERS

Examples of characters ready-for-play in the DUNE universe.

Kaan Abulurd, Harkonnen Noble

Kaan Abulurd, Distaff of House Harkonnen

Son of deposed Baron Abulurd Harkonnen, former regent of Arrakis.

Lord Kaan Abulurd: Noble 1; CR 1; Male human; **VWP** 8/14; **Init** +2 (Dex); **Spd** 10m; **Defense** 14 (+2 Dex, +2 class), flat-footed 12; **BAB** +0; **Grapple** +2; **Single Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger); **Full Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger) or +2 melee (1d3+2, unarmed strike) or +2 ranged (3d6/20, lasgun); **Face/Reach** 2m/2m; **SQ** Favor +1, right of passage; **Action Points** 6; **Loyalty** +1 [House Wallach]; **Reputation** +1; **SV** Fort +2, Ref +3, Will +3; **Str** 14, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 14, **Wis** 13, **Cha** 16. **Height** 1.8 m; **Weight** 78 kgs.

Skills: Bluff +7, Diplomacy +9, Gather Information +7, Intimidate +7, Knowledge (art) +4, Knowledge (history) +4, Knowledge (nobility & royalty) +6, Knowledge (tactics) +4, Ride +4, Sense Motive +5, Speak Gallach (basic), and Speak Wallach Battle Language.

Feats: Holtzman Shield Proficiency, Human, Lasgun Proficiency, Noble Born, Simple Weapons Proficiency.

Possessions: Dueling dagger, personal shield, various personal items: Noble's outfit (formal, training).

House Wallach Mentat

Basir Hue, Mentor of Christhaad.

Master of Assassins and Warmaster of Baron Wallach.

Basir Hue: Mentat 1; CR 1; Medium-size male human; **VWP** 8/14; **Init** +2 (Dex); **Spd** 10m; **Defense** 14 (+2 Dex, +2 class), flat-footed 12; **BAB** +0; **Grapple** +2; **Single Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger); **Full Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger) or +2 melee (1d3+2, unarmed strike) or +2 ranged (3d6/20, lasgun); **Face/Reach** 2m/2m; **SQ** Favor +1, right of passage; **Action Points** 6; **Loyalty** +1 [House Wallach]; **Reputation** +1; **SV** Fort +2, Ref +3, Will +3; **Str** 14, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 14, **Wis** 13, **Cha** 16. **Height** 1.8 m; **Weight** 78 kgs.

Skills: Bluff +7, Diplomacy +9, Gather Information +7, Intimidate +7, Knowledge (art) +4, Knowledge (history) +4, Knowledge (nobility & royalty) +6, Knowledge (tactics) +4, Ride +4, Sense Motive +5, Speak Gallach (basic), and Speak Wallach Battle Language.

Feats: Holtzman Shield Proficiency, Human, Lasgun Proficiency, Noble Born, Simple Weapons Proficiency.

Possessions: Dueling dagger, personal shield, various personal items: Noble's outfit (formal, training).

Lilida, Bene Gesserit Adept

Lilida Baavura, Adept of Hidden Rank

Adept of the Second Circle and Mentor of Christhaad.

Lilida Baavura: Noble 1; CR 1; Male human; **VWP** 8/14; **Init** +2 (Dex); **Spd** 10m; **Defense** 14 (+2 Dex, +2 class), flat-footed 12; **BAB** +0; **Grapple** +2; **Single Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger); **Full Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger) or +2 melee (1d3+2, unarmed strike) or +2 ranged (3d6/20, lasgun); **Face/Reach** 2m/2m; **SQ** Favor +1, right of passage; **Action Points** 6; **Loyalty** +1 [House Wallach]; **Reputation** +1; **SV** Fort +2, Ref +3, Will +3; **Str** 14, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 14, **Wis** 13, **Cha** 16. **Height** 1.8 m; **Weight** 78 kgs.

Skills: Bluff +7, Diplomacy +9, Gather Information +7, Intimidate +7, Knowledge (art) +4, Knowledge (history) +4, Knowledge (nobility & royalty) +6, Knowledge (tactics) +4, Ride +4, Sense Motive +5, Speak Gallach (basic), and Speak Wallach Battle Language.

Feats: Holtzman Shield Proficiency, Human, Lasgun Proficiency, Noble Born, Simple Weapons Proficiency.

Possessions: Dueling dagger, personal shield, various personal items: Noble's outfit (formal, training).

Malek, Fremen Warrior

Malek, Fremes of Twin Knives Sietch

The first born son of the Water Master of the Red Chasm Sietch, Malek was born to kill Harkonnen. Trained from birth to despise the tyrant rulers of Arrakis, Malek has spent all 18 years of his life burning a special place of hate in his heart for them.

Along with his Sietch-brothers Tal'miet and Ardakos, Malek is part of a special cherem sworn to take the life of every Harkonnen on Arrakis. They have vowed to leave no Harkonnen agent alive and Malek has a special talent for sniffing out Harkonnen agents in the pyon villages.

Malek, Fremmen 1; CR 1; Medium-size human male; **V/WP** 12/14; **Initiative** +4 (+2 Dex, +2 Blooded); **Speed** 10m; **DR** 1/-; **Defense** 14 (+2 Dex, +2 class), flat-footed 12, touch 14; **BAB** +1; **Grap** +2; **Atk** +2 melee (1d3+1, unarmed) or +2 melee (1d6+1/19-20, crysknife); **SQ** Desert creature, Eyes of Ibad; **SV** Fort +4, Ref +3, Will +3; **AP** 5; **Loy** +1 [Fremmen]; **Rep** +0; **Str** 12, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 12, **Wis** 16, **Cha** 12. **Height** 1.8 m; **Weight** 78 kgs.

Starting Occupation: Tribal [*Skills:* Ride, Sense Motive, Survival, *Feat:* Track].

Skills [4/2]: Balance +2, Climb +1, Craft (crysknife) +3, Handle Animal (sandworm) +2, Hide +4, Listen +5, Move Silently +8 (desert), Ride (sandworm) +5, Sense Motive +5, Speak Gallach, Speak Fremmen Field Language, Spot +11 (desert), and Survival +12 (stillsuit).

Feats: Simple Weapons Proficiency, Track, Blooded, Quick Draw.

Possessions: Fremmen stillsuit, Fremkit, jubba cloak, crysknife, various personal items.

House Atreides Armsman

Christhaad von Silgaimaar, Heir To House Wallach

Son of Baron von Wallach and young heir to throne of House Wallach on Wallach VII.

Na-Baron Christhaad von Silgaimaar: Noble 1; CR 1; Male human; **V/WP** 8/14; **Init** +2 (Dex); **Spd** 10m; **Defense** 14 (+2 Dex, +2 class), flat-footed 12; **BAB** +0; **Grapple** +2; **Single Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger); **Full Atk** +2 melee (1d4+2/19-20, masterwork dagger) or +2 melee (1d3+2, unarmed strike) or +2 ranged (3d6/20, lasgun); **Face/Reach** 2m/2m; **SQ** Favor +1, right of passage; **Action Points** 6; **Loyalty** +1 [House Wallach]; **Reputation** +1; **SV** Fort +2, Ref +3, Will +3; **Str** 14, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 14, **Wis** 13, **Cha** 16. **Height** 1.8 m; **Weight** 78 kgs.

Skills: Bluff +7, Diplomacy +9, Gather Information +7, Intimidate +7, Knowledge (art) +4, Knowledge (history) +4, Knowledge (nobility & royalty) +6, Knowledge (tactics) +4, Ride +4, Sense Motive +5, Speak Gallach (basic), and Speak Wallach Battle Language.

Feats: Holtzman Shield Proficiency, Human, Lasgun Proficiency, Noble Born, Simple Weapons Proficiency.

Possessions: Dueling dagger, personal shield, various personal items: Noble's outfit (formal, training).

TWELVE: CAMPAIGN

"Arrakis teaches the attitude of the knife—chopping off what's incomplete and saying: Now it is complete because it is ended here."

—From the Collected Sayings of Muad'Dib

THE IMPERIUM

In the current year of 10,191, the Corrino Empire (and later, the Atreides Empire) is a roughly feudal system ruled by the Emperor of the Known Universe, Shaddam IV. His control varies wildly depending on local governmental control.

Campaign Political Background

In the current year of 10,191, the Corrino Empire (and later, the Atreides Empire) is a roughly feudal system ruled by the Emperor of the Known Universe, Shaddam IV. His control varies wildly depending on local governmental control.

The Empire of House Corrino is based on a triumvirate of power: the Emperor, CHOAM, and the supposedly neutral Spacing Guild. The various Houses rule local planets as fiefs and systems on the appointment of the Emperor as vassals. The Landsraad consists of the various Houses, as a sort of Imperial Senate. CHOAM (Combine Honette Ober Advancer Mercantiles) is an economic body concerning trade profits which ties the various houses together by economic means, not unlike a contemporary corporation and its shareholders. Directorships in CHOAM represent potentially vast wealth and economic influence.

A crude distinction between a major and a minor house is the size of the fief they control. Minor houses are limited to a planetary or smaller scale of local government. Major houses are elected to representative positions in the Landsraad, and control one or more star systems.

There are those who would argue that the Bene Gesserit Sisterhood holds as much influence if not more than any of these branches, but their power is a subtle and dark one. Though very active in politics, they do not usually let their presence be known in an overt manner.

Communication is common throughout the universe at virtually instantaneous speeds at a range of 250 light-years (77 parsecs) without the need for re-broadcasting, though ships traveling through fold-space cannot be contacted by any known means of communication.

The Religion of Dune

Before the coming of Muad'Dib, the Fremen of Arrakis practiced a religion whose roots in the Maometh Saari are there for any scholar to see. Many have traced the extensive borrowings from other religions. The most common example is the Hymn to Water, a direct copy from the Orange Catholic Liturgical Manual, calling for rain clouds which Arrakis had never seen. But there are more profound points of accord between the Kitab al-Ibar of the Fremen and the teachings of Bible, Ilm, and Fiqh.

Any comparison of the religious beliefs dominant in the Imperium up to the time of Muad'Dib must start with the major forces which shaped those beliefs:

1. The followers of the Fourteen Sages, whose Book was the Orange Catholic Bible, and whose views are expressed in the Commentaries and other literature produced by the Commission of Ecumenical Translators. (C.E.T.);
2. The Bene Gesserit, who privately denied they were a religious order, but who operated behind an almost impenetrable screen of ritual mysticism, and whose training, whose symbolism, organization, and internal teaching methods were almost wholly religious;
3. The agnostic ruling class (including the Guild) for whom religion was a kind of puppet show to amuse the populace and keep it docile, and who believed essentially that all phenomena -- even religious phenomena -- could be reduced to mechanical explanations;
4. The so-called Ancient Teachings -- including those preserved by the Zensunni Wanderers from the first, second, and third Islamic movements; the Navachristianity of Chusuk, the Buddislamic Variants of the types dominant at Lankiveil and Sikun, the Blend Books of the

Mahayana Lankavatara, the Zen Hekiganshu of Ill Delta Pavonis, the Tawrah and Talmudic Zabur surviving on Salusa Secundus, the pervasive Obeah Ritual, the Muadh Quran with its pure Ilm and Fiqh preserved among the pundi rice farmers of Caladan, the Hindu outcroppings found all through the universe in little pockets of insulated pyons, and finally, the Butlerian Jihad.

There is a fifth force which shaped religious belief, but its effect is so universal and profound that it deserves to stand alone.

This is, of course, space travel—and in any discussion of religion, it deserves to be written thus: **SPACE TRAVEL!**

Then came the Butlerian Jihad—two generations of chaos. The god of machine-logic was overthrown among the masses and a new concept was raised: "Man may not be replaced."

Those two generations of violence were a thalamic pause for all humankind. Men looked at their gods and their rituals and saw that both were filled with that most terrible of all equations: fear over ambition.

Hesitantly, the leaders of religions whose followers had spilled the blood of billions began meeting to exchange views. It was a move encouraged by the Spacing Guild, which was beginning to build its monopoly over all interstellar travel, and by the Bene Gesserit who were banding the sorceresses. Out of those first ecumenical meetings came the major realization that all religions had at least one common commandment: "Thou shall not disfigure the soul."

Jubilation at this "sign of profound accord" proved premature. For more than a standard year, that statement was the only announcement from C.E.T. Men spoke bitterly of the delay.

Occasional rumors leaked out of the C.E.T. sessions. It was said they were comparing texts and, irresponsibly, the texts were named. Such rumors inevitably provoked anti-ecumenism riots and, of course, inspired new witticisms.

Two years passed . . . three years.

The Commissioners, nine of their original number having died and been replaced, paused to observe formal installation of the replacements and announced they were laboring to produce one book, weeding out "all the pathological symptoms" of the religious past. "We are producing an instrument of Love to be played in all ways," they said.

Many consider it odd that this statement provoked the worst outbreaks of violence against ecumenism. Twenty delegates were recalled by their congregations. One committed suicide by stealing a space frigate and diving it into the sun.

Historians estimate the riots took eighty million lives. That works out to about six thousand for each world then in the Landsraad League. Considering the unrest of the time, this may not be an excessive estimate, although any pretense to real accuracy in the figure must be just that -- pretense. Communication between worlds was at one of its lowest ebbs.

Riots and comedy are but symptoms of the times, profoundly revealing. They betray the psychological tone, the deep uncertainties... and the striving for something better, plus the fear that nothing would come of it all.

The major dams against anarchy in these times were the embryo Guild, the Bene Gesserit and the Landsraad, which continued its 2,000-year record of meeting in spite of the severest obstacles. The Guild's part appears clear: they gave free transport for all Landsraad and C.E.T. business. The Bene Gesserit role is more obscure. Certainly, this is the time in which they consolidated their hold upon the sorceresses, explored the subtle narcotics, developed prana-bindu training and conceived the Missionaria Protectiva, that black arm of superstition. But it is also the period that saw the composing of the Litany against Fear and the assembly of the Azhar Book, that bibliographic marvel that preserves the great secrets of the most ancient faiths.

Ingsley's comment is perhaps the only one possible: "Those were

times of deep paradox."

For almost seven years, then, C.E.T. labored. And as their seventh anniversary approached, they prepared the human universe for a momentous announcement. On that seventh anniversary, they unveiled the Orange Catholic Bible. "Here is a work with dignity and meaning," they said. "Here is a way to make humanity aware of itself as a total creation of God."

The men of C.E.T. were likened to archeologists of ideas, inspired by God in the grandeur of rediscovery. It was said they had brought to light "the vitality of great ideals overlaid by the deposits of centuries," that they had "sharpened the moral imperatives that come out of a religious conscience."

With the O.C. Bible, C.E.T. presented the Liturgical Manual and the Commentaries -- in many respects a more remarkable work, not only because of its brevity (less than half the size of the O.C. Bible), but also because of its candor and blend of self-pity and self-righteousness. The beginning is an obvious appeal to the agnostic rulers.

"Men, finding no answers to the sunnan [the ten thousand religious questions from the Shari-ah] now apply their own reasoning. All men seek to be enlightened. Religion is but the most ancient and honorable way in which men have striven to make sense out of God's universe. Scientists seek the lawfulness of events. It is the task of Religion to fit man into this lawfulness."

When Paul-Muad'Dib stood with his right hand on the rock shrine enclosing his father's skull (the right hand of the blessed, not the left hand of the damned) he quoted word for word from "Bomoko's Legacy" -- "You who have defeated us say to yourselves that Babylon is fallen and its works have been overturned. I say to you still that man remains on trial, each man in his own dock. Each man is a little war."

The Fremens said of Muad'Dib that he was like Abu Zide whose frigate defied the Guild and rode one day 'there' and back. 'There' used in this way translates directly from the Fremens mythology as the land of the ruh-spirit, the *alam al-mithal* where all limitations are removed.

The parallel between this and the Kwisatz Haderach is readily seen. The Kwisatz Haderach that the Sisterhood sought through its breeding program was interpreted as "The shortening of the way" or "The one who can be two places simultaneously."

But both of these interpretations can be shown to stem directly from the Commentaries: "When law and religious duty are one, your selfdom encloses the universe."

Of himself, Muad'Dib said: "I am a net in the sea of time, free to sweep future and past. I am a moving membrane from whom no possibility can escape." These thoughts are all one and the same and they harken to 22 Kalima in the O.C. Bible where it says: "Whether a thought is spoken or not it is a real thing and has powers of reality."

Space Travel!

Mankind's movement through deep space placed a unique stamp on religion during the one hundred and ten centuries that preceded the Butlerian Jihad. To begin with, early space travel, although widespread, was largely unregulated, slow, and uncertain, and, before the Guild monopoly, was accomplished by a hodgepodge of methods. The first space experiences, poorly communicated and subject to extreme distortion, were a wild inducement to mystical speculation.

Immediately, space gave a different flavor and sense to ideas of Creation. That difference is seen even in the highest religious achievements of the period. All through religion, the feeling of the sacred was touched by anarchy from the outer dark.

It was as though Jupiter in all his descendant forms retreated into the

maternal darkness to be superseded by a female immanence filled with ambiguity and with a face of many terrors. The ancient formulae intertwined, tangled together as they were fitted to the needs of new conquests and new heraldic symbols. It was a time of struggle between beast-demons on the one side and the old prayers and invocations on the other.

Almost all interstellar travel is handled by the Spacing Guild's virtual monopoly on all resources required for such travel, namely: starships, starship navigators, and interstellar navigational information. The Steersmen are a specialized sub-race of humanity in the *DUNE* universe, who astrogate by means of limited prescience. By seeing into the future, the navigator is able to adjust the course of his starship and find the correct path through hyperspace so his ship arrives safely at its destination. This means of navigation requires very little in the way of navigational aids like sensors or computer equipment. Navigators are a highly specialized breed, and not suitable for PC's. Because of this, no rules for their development have been included. Below are suggestions for a campaign spanning roughly half of the Milky Way.

Pillars of the Universe

Now that we know how to narrate a *DUNE*: A Dream of Rain story, the next question, naturally, is what to narrate? What story are you telling? Who is it about? What kind of structure should a *DUNE* chapter have? As in journalism, an exciting narrative addresses this subject from multiple angles: who, what, where, when, why and how.

This chapter tackles storytelling from the standpoint of creating narratives the *DUNE* way. Of course, all stories, no matter what their origin or nature, share some elements in

common. Setting, characters, theme and plot are universal components of all dramatic media—novels, plays, comic books, TV shows, movies and roleplaying games. If you're new to roleplaying, or the *DUNE* universe, this chapter explains how to exploit these elements to create your own *DUNE* chapters and chronicles. Even if you're familiar with the novel *DUNE* and the roleplaying game genre, we recommend you peruse this chapter. Trying to force the wrong kinds of stories into the *DUNE* universe can prove more disastrous to your game than trying to navigate fold-space without a prescient Steersman to guide you.

The DUNE Equation

Part of deciding what stories to tell involves determining what kind fit the *DUNE* milieu. A comedy of errors, for example, may be entertaining in its own right, but its genre doesn't complement the nature of *DUNE*. Even common science fiction genres like postmodern "cyberpunk," epic "sci-fantasy," or bureaucratic "dystopias" prove only marginally compatible with *DUNE*. So what makes one story suitable *DUNE*: A Dream of Rain material, and what makes others not quite belong?

Most *DUNE*: A Dream of Rain tales share a number of elements, "pillars," if you will, upon which the entire universe is founded. Like physical laws, these pillars consist of abstract ideas and immutable conventions—invisibly binding the cosmos together. Though you can write stories that defy these conventions, you risk creating narratives that somehow fall short, confusing and frustrating your players, perhaps without them ever realizing why. The following sections examine each of these pillars one at a time, attempting to define what elements make *DUNE* the science fiction classic that it is.

Landsraad Great Houses

House	Homeworld
House Argosaz	Argosa IV
House Atreides	Caladan
House Bulgravon	Dho Var
House Caridar	Navascon
House Corrino	Kaitain
House Desivine	Gamont
House D'murzin	Omrezhij
House Dyvetz	III Septimus
House Ebee	Nitzevine
House Fazeel	Sutanae
House Harkonnen	Giedi Prime
House Hurata	Poritrin
House Imota	Zeitral
House Jongieur	Jongleur
House Jordanaan	Lybrium
House Khirmae	Francgammon
House Lazo	Millius Prime
House Luzurenne	Vintershein
House Marcion	Perdus
House Moritani	Grumman
House Mutelli	Faranz V
House O'Garee	Hagal
House Olin	Risp VII
House Pantherin	Daranglo
House Richese	Richese
House Sor	IV Anbus
House Teranos	Golumina
House Traveleyn	Leere VI
House Tseida	Sikun
House Varota	Chusuk
House Vernius	Ix
House Vidal	Ecaz
House Wallach	Wallach VII
House Wayku	none (dispossessed)
House Ysalamud	Quistorahz

The Mystery of Life: Epic Drama

According to DUNE, "...the mystery of life isn't a problem to solve, but a reality to experience." And the reality of DUNE is that it's epic in scope. Set in a vast Imperium comprised of myriad worlds, the novel DUNE recounts an epic struggle between two feuding Great Houses. The drama intense, the stakes couldn't be higher—control of Arrakis (the planet Dune) and the survival of the warring bloodlines. Though few DUNE: A Dream of Rain narratives will exceed such dimensions, epic scope and compelling stakes should lie at the heart of any good story.

There exist several ways to raise your stories to epic proportion. Starting with the concept of the Entourage, all player characters serve a noble House Minor. Larger than the characters themselves, the House finds itself at constant odds with the cosmos, eternally struggling to rise to greatness while avoiding extinction. Seen from this perspective, any threat to the House makes for epic drama; and within the Imperium, Houses Minor face such perils on a regular basis.

A second consideration—size matters. Everything in the Imperium is big, really big. From the titanic Guild Heighliners tucking hundreds of House frigates into their berths to the gargantuan sandworms patrolling the sands of Arrakis, the institutions, spacecraft, edifices and bioforms all assume monumental dimension. By making your players ever aware of the sheer physical magnitude of their surroundings, your stories are guaranteed to approach the epic.

Most importantly, there's no such thing as an "epic" anecdote. Narrating an epic takes time. Though individual chapters may pass swiftly, an epic builds over many chapters. The novel DUNE consists of three "books," comprised of many chapters each. In *DUNE: A Dream of Rain* we call this type of nested structure a chronicle. Though many roleplaying games can be played as a series of short, unrelated adventures (or "one shots"), the DUNE game benefits from longer, continuing stories. While not every adventure or chapter must advance the greater story, recurring characters, themes and objectives can help tie them to the "bigger picture." Easier than it sounds, the rest of this section reveals additional considerations to instill your stories with epic drama.

Human Conditioning

Shortly after the destruction of the "thinking machines" during the Butlerian Jihad, sophisticated training schools emerged to train human minds and bodies, developing human potential to overcome Mankind's long dependency on machines. Imperial institutions—such as the politically-inspired Bene Gesserit Sisterhood and the profit-driven Spacing Guild—succeeded in conditioning human beings to outperform their machine counterparts. Numerous privately sponsored programs, including Mentat training schools, Swordmaster academies and Suk medical universities—developed multilaterally, flourishing on numerous worlds. As a result, human conditioning reached a new peak of performance, ultimately delivering mankind from its servile, technological bondage.

Applying this to your stories, player characters should reveal skill and accomplishments far exceeding our contemporary notions of excellence. A fully trained Mentat, for example, should have no problem accessing his memories and making numerous computations with the speed and reliability of a super-computer. A Swordmaster can lead military operations with the competence of a brigadier-general while demonstrating the adept training of a master martial artist when performing on the dueling floor. By elevating human conditioning over technological reliance, your stories inevitably move closer to the DUNE idiom. Play up your character's talents and you'll make them heroic in stature, capable of overcoming the most Herculean of struggles.

Preservation & Evolution: Clashing Ideals

A lofty subject fitting an epic tale, the clash between preservation and evolution pervades the DUNE universe. Imperial government and ancient institutions preserve a long history of political tradition and bureaucratic stagnation. Observing the forms of the Great Convention, the Great Houses of the Landsraad, Bene Gesserit Sisterhood, and powerful Spacing Guild, all remain virtually unchanged even after ten thousand years.

But over the same period, human development—characterized by the Sisterhood's breeding program and Guild's navigational schools—has evolved at an alarming rate. The anti-gothic spice-drug mélange extends the lives of the rich and powerful to unprecedented lengths. Forced spice evolution mutates Guild Navigators as a consequence of their prescient development. And the Sisterhood's breeding program strives to produce their Kwisatz Haderach—a super-being standing as the culmination of human development.

This schismatic conflict between preserving tradition and race evolution afflicts Imperial civilization at a root level. So pervasive the conflict, no DUNE story would be complete without manifesting some symptom of the affliction, whether exploring the rise and fall of noble Houses, the advancement of technology despite religious proscriptions or the justification of means to attain a desired end. By immersing players in these chaotic waters, the Gamemaster conveys a mood and mentality conducive to heroic action—a fertile setting for breeding the monumental struggles required of epic adventure.

Karama & Ijaz: Miracles and Prophecy

Pervasive in its ramifications, the enigma of prescience—the ability to predict future events—questions the role of destiny in human affairs. If the future can be foreseen with absolute clarity, what does that suggest about free will and destiny? In the act of prophecy, does the Oracle perceive the chains of immutable fate? Or does he presage only the most probable of futures, given his sensitivity to political tides and social currents? And in the final analysis, who is the master—the prophet or fate? Central to the DUNE milieu, such heady questions immediately confer the sense of epic dimension to any *DUNE: A Dream of Rain* story.

For example, by asking himself "Is history doomed to repeat itself?," the Gamemaster might base a chapter or chronicle on some historical catastrophe of his own invention. Juxtaposing the past and the present, the GM confronts the players with a developing crisis—one closely mirroring the historic disaster. As the story unfolds, the GM reveals historic details at seemingly random moments, using such data to foreshadow encroaching disaster. Without ever asking it, the Gamemaster implicitly questions whether the characters are doomed to repeat their predecessor's mistakes, building the dramatic tension to a volatile climax. In such a manner the Gamemaster compares the player's dilemma to an epochal event, raising the stakes for the player's enjoyment. Though they need never be conscious of the metaphysical issues; exploring the nature of Karama and Ijaz confers dramatic importance to even the simplest of tales.

Plans Within Plans

Feints within feints, plans within plans, plots within plots—no action, intention or event ever truly is what it appears to be on the surface. Presenting an array of factions embracing duplicitous agendas and motives, *DUNE: A Dream of Rain* stresses the complexity of human affairs. Just when you think you know why something's happening or what it's all about, that's when you need to look closer. The simplest form of deception lies in presenting half-truths, making your opponent believe he already knows the answer. Dig deeper; approach from new angles: Question the truth!

The structure of DUNE embraces complex ambiguities to raise the narrative stakes and heighten dramatic tension. In other settings, superficial dilemmas and direct solutions present short, simple narratives—questions presented, answers given, problem solved—end of story. But not so in DUNE. Though each chapter of a DUNE story should confer a sense of closure, the answers obtained or the solutions achieved should ultimately prove temporary or incomplete. By introducing plans within plans, the Gamemaster can sustain a chosen plot or theme nearly indefinitely—exploring further refinements or additional ramifications in succeeding chapters, using the series of adventures to reveal depth in the narrative like peeling layers from an onion.

Prevailing Themes in DUNE

While the “pillars” identify the pervasive elements essential to the DUNE milieu, derivative stories should apply such axioms to focus on one or two of DUNE’s central themes. If the pillars describe what the universe is like, themes address what DUNE stories are about. You can narrate entire chronicles without directly referencing any of these themes, but one or more of them will probably underlie every story you tell. Not every chapter requires an overriding theme, of course. Some only exist to instill some action, introduce a new contact or explore a random occurrence. But the thrust of your chronicle should follow a theme. If DUNE teaches GMs anything, it’s that themes improve the quality of entertainment, imbuing the narrative with significance and meaning.

Preservation of Key Bloodlines

Common to many stories, the theme of survival is no stranger to DUNE. Survival of the species, survival of the individual, survival of some ideal or institution the hero holds dear—DUNE embraces all of these aspects, characterizing them most dramatically as “Preservation of Key Bloodlines.” For better or worse, Imperial civilization does not treat all people equal. The rigid social hierarchy, or faufreluches, sets nobles and their kinsmen at the top of the pyramid, considering their survival of primary importance. The Bene Gesserit Sisterhood further distinguishes among the nobility, having established certain tests for separating “humans” from “animal” stock. Having maintained an exhaustive Mating Index over the millennia, the Bene Gesserit have secretly conducted a master breeding program, identifying key, noble bloodlines and selectively interbreeding them in search of their messianic Kwisatz Haderach.

The Preservation of Key Bloodlines proves the easiest theme to incorporate into a *DUNE: A Dream of Rain* narrative. Since player characters generally work in the employ of a noble House Minor, any threat to their House supports this broad theme. Gamemasters can explore this theme through an endless variety of permutations. From family vendettas to personal rivalries, from natural disasters to social revolutions, from enemies beyond to traitors within—virtually anything that jeopardizes the House survival makes for exciting and topical stories.

Sample story concepts:

- A House launches a war of assassins against a rival.
- A native people revolt in an attempt to overthrow their governing House.
- A secret cabal plots to abduct the heir-designate of a House.

Science of Tradition

Imperial civilization persists as a cultural amalgam of ancient traditions and hallowed conventions, ranging from the faufreluches caste system to the Articles of Kanly. As a prominent theme, the Science of Tradition refers to the ubiquitous consequences forged by such institutions, including the impact they leave on society in general. From the Butlerian proscriptions against unlawful technology to the Missionaria Protectiva’s exploitation of religion, the Science of Tradition explores the variety of ways governments and other power groups manipulate traditions to further their own self-interests.

Based on the rigid feudal hierarchy enforced by the faufreluches, Imperial civilization resembles a house of cards: pull one from the bottom and the whole establishment may topple. For this reason, the Science of Tradition presents ample opportunity for drama. For players whose eyes twinkle at the mention of rebellion, the Gamemaster might choose to pit them against tyrannical oppressors, treating social injustice as the prevailing dilemma. Alternately, the Narrator could champion some tradition, challenging the players to foil a rebellion, bringing the anarchists to justice before a Sysselraad tribunal. So comprehensive in scope, the Science of Tradition represents such limitless potential that virtually any story line can benefit from its incorporation as a theme.

Sample story concepts:

- A House is charged with violating the proscriptions of the Butlerian Jihad.
- A House illegally defies the Great Convention to oust a rival.
- A powerful merchant-family challenges the faufreluches before the local Sysselraad.

Moral Incertitude

In the Imperium of the Known Universe, simplistic labels such as “good” and “evil” have largely been discarded as moral ambiguity inundates civilization like a sweeping malaise. This is not to say, of course, that Imperial civilization is amoral or lacks conviction. Every Great House and each House Minor possess an ethos or code of conduct that defines their morality. Some households exploit the faufreluches, oppressing the weak with a tyrannical fist. Others exploit their noble birthright to nurture the meek, treating them with kindness that humn beings deserve. Other power groups, such as the Spacing Guild and the Bene Gesserit Sisterhood, use their own standards to measure humanity, resulting in distinctive brands of moral conviction.

Like Science of Tradition, the theme of “Moral Incertitude” broadly concerns the impact of social customs on human affairs. But rather than dealing with the traditions directly, this theme explores the personal conflicts resulting from moral dilemmas. For Gamemasters interested in exploring this theme, careful attention must be paid to the choice players made when choosing their House. Certain narrative situations might strongly offend one House’s morality, while others might be accepted as a matter of course. For example, an Atreides character might be outraged by witnessing a nobleman poison a slave, while a Harkonnen character might find the punishment too lenient or merciful.

Sample story concepts:

- By House decree, a primitive people is to be relocated to a suburban ghetto.
- A politically motivated arrest leads to the condemnation of an unpopular demagogue.
- An influential labor union strikes because of inhumane working conditions.

Taming of Worlds

Seen from a certain perspective, the “Taming of Worlds” emerges as an important theme in DUNE. Though Imperial planetologists lead expeditions to survey newly discovered worlds, this theme refers more specifically to the establishment of new government and assimilation of cultures occurring during any planetary “change of fief.” Though governed by the forms of the Great Convention, a change of fief represents a great time of upheaval for the succeeding House. In addition to establishing the governmental regime, the governing House must learn “the language of the planet,” adapting to its physical conditions, harnessing its native populace and discovering its natural resources. Though much preparation occurs before their arrival, new regimes sometimes toil for years before coming to grips with their new planetary charge.

To exploit this theme, Gamemasters need not initiate a chronicle detailing a monumental change of fief. Within their planetary jurisdictions, the Great Houses constantly issue “change of fees,” appointing Houses Minor to assume control of one or more planetary regions or provinces. Though familiar with their homeworld conditions, House Minor experience similar hardship establishing order over new fees—they’ve got to calm the populace, learn the local industries, route any dissidents and so on. The dominance of planets can even apply to territories held by a House for countless generations. Political rivalries, natural disasters, labor strikes and regional surveys afford numerous opportunities for exploration adventures and domestic intrigues. Learning a planet’s language (in all of its dialects) proves an opportune theme for introducing new cultures and exploring new territories.

Sample story concepts:

Unearthed ruins reveal an ancient, unknown culture.
The native subjects of a wild region resist annexation by the governing House Minor.

A mysterious plague besets the first wave of retainers during a change of fief.

Messianic Prophecy

Related to Karama and Ijaz, the theme of "Messianic Prophecy" deals principally with religious institutions and superstitious beliefs, especially with regard to their effects on political government and social behavior. Though guided by a largely agnostic ruling class, Imperial civilization sees secular religion flourish among the lower classes of the faufreluches. Recognized as the "sanctioned" religion by most of the Great Houses, Orange Catholicism enjoys the widest devotion. Yet the so-called *ancient teachings* survive in scattered pockets throughout the Imperium, including the Buddislamic Variants typical to Lankiveil and Sikun, the Navachristianity of Chusuk, the Talmudic Zabur of Salusa Secundus and so forth.

More esoteric perhaps, the infectious superstitions sewn by the Missionaria Protectiva, missionary arm of the Bene Gesserit Sisterhood, pervade many of the more primitive cultures throughout the Imperium. Planting a variety of messianic prophecies and superstitious rituals, the Missionaria engineers religious rituals and superstitious beliefs to "soften up" the most hostile of the out-freyne peoples, attempting to create social "boltholes" where a fugitive Reverend Mother can find safety by assuming the mantle of holy mother or maternal counsel.

For players who enjoy considering the implications of religious faith as component of the social contract. Gamemasters can insinuate religious overtones into nearly any adventure. Faith and morality inspire adherents to act in certain ways, stimulating pacifistic defiance, fanatical violence, hostile xenophobia, sagacious enlightenment, and so on. In effect, since stories are about people, the introduction of exotic religious variants can make for fascinating discovery, especially when the players discover one of their own somehow fits a prophecy of a holy man, prophet, martyr or messiah. A word of caution though, some players may not feel comfortable exploring religious themes. Before implementing a Messianic Prophecy or religious crusade as a predominate theme, GMs should make certain that doing so won't offend any of the players. Usually, the Gamemaster's familiarity with his friends proves sufficient, but in cases where the GM remains

uncertain, it never hurts to discuss the broad nature of religious themes beforehand just to make sure.

Applying Themes to Stories

When devising a story line for your own DUNE games, try to determine which theme(s) your plot embraces or create a plot based on a particular theme that interests you. By strengthening the aspects of your story that promote these themes, you make your story fit the DUNE universe, giving your players a sense of "narrative rightness." Doing so goes a long way toward keeping the players involved and interested in the game's progress, especially when trying to maintain player interest over a prolonged campaign.

Applying themes to your stories doesn't require them to be thrust in the players' face every scene, of course. Your primary responsibility should be to entertain everybody, so you should never focus on theme to the extent your stories grow pedantic or overly intellectual. But on a deeper level, your stories should resonate with the players' notion of DUNE and the fundamental truths on which your game world operates. By building a consistent universe, with theme even more than politics, culture or technology, you also create more engaging stories.

Eras of Play

Flavor text.

Butlerian Jihad

Flavor text.

Muad'Dib's Crusade

Flavor text.

The Scattering

Flavor text.

Reign of the God Emperor

Flavor text.

APPENDIX ONE: PLANETS

"Oh, the landscapes I have seen! And the people! The far wanderings of the Fremen and all the rest of it. Even back through the mists to Terra. Oh, the lessons in astronomy and intrigue, the migrations, the disheveled flights, the leg-aching and lung-aching runs through so many nights on all of those cosmic specks where we have defended our transient possession."

-The Stolen Journals (of Leto II), God Emperor of Dune

DUNE PLANETALOGICA

The important thing in appreciating the Imperium as a physical entity is to think on a galactic level. This is why I use "galactic coordinates", as well as the better known equatorial coordinate system, for referencing the location of celestial objects.

In the equatorial coordinate system, one essentially projects terrestrial points of reference onto an imaginary, fixed celestial sphere within which the Earth rotates. The poles and the equator thus have their celestial analogues, and the Greenwich meridian finds it equivalent at the point the sun crosses the celestial equator at the spring equinox. Along the celestial equator, coordinates are given in 24 "hours" of right ascension; and from pole to pole, the coordinates are in "degrees" of declination, where the north pole is +90deg, the celestial equator 0, and the south pole -90deg. This perspective is handy for a terrestrial observer, but the earth's axis of rotation is not at right angles to the plane of the solar system (off by 23deg26'), and the Galactic plane is inclined at about 63deg to the celestial equator. Consequentially, equatorial coordinates give little immediate information about an object's position relative to the galactic disk.

Arrakis, a.k.a. Dune

Arrakis, the planet known as Dune, is the third planet of Canopus, Alpha Carinae. A desert planet where it never rained at all in the time of Muad'dib (David Lynch to the contrary notwithstanding), it was to become verdant in the long, long reign of the Tyrant-only to be desiccated again after his demise. The Honored Matres, of course, transformed it one final time.

Planet Type: Terrestrial

Climate: Arid

Terrain: Sand dunes, mountains, caves

Atmosphere: Breathable

Gravity: Light (91% standard)

Diameter: 29,000 km

Length of Day: 31 standard hours

Length of Year: 299 standard days

Languages: Basic (Gallach), Chakobsa

Population: 21 million

Government: CHOAM appointed fiefdom

Major Exports: Melange

Major Imports: Water, high tech

System/Star: Canopus [Alpha Carinae]

Description

In spite of the fact that its history is the Chronicles, many mysteries remain about it—none more obscure than how the sandworm and its spice came to be there in the first place and when the navigation-aiding properties of the spice were discovered.

The Encyclopedist argues that the sandworm (*geonemotodium arraknis*) evolved naturally on Arrakis from a burrowing worm (*shaihludata*) which survived a catastrophic atmosphere loss. This loss of oxygen supposedly has already happened more than 49 million years ago. The Encyclopedist goes on to say, "For many centuries it was believed that Shai-Hulud was responsible for the desertification of Arrakis. However, many scientists now believe that sandworms are the product, not the cause."

History

Furthermore, one may remember the prediction of Leto II that the green Arrakis of his time could be reconverted by the sandtrout/sandworm back into desert Dune within 300 years. The experience

of Darwi Odrade on Chapterhouse certainly confirms this. Although few of these points flatly contradict the Encyclopedist's thesis, the general tenor is that the discovery of spice is less ancient than suggested. Somehow, it does not seem plausible that the mining of spice on Arrakis had preceded the coming of the Fremen by this many millennia. Nor does the general ignorance about the physical origin and the full effects of the spice fit well with such a long usage.

On the other hand, the consequence of not accepting the early date is that during a considerable stretch of the Imperium—six thousand years, more or less—the Spacing Guild must have used, as did the Bene Gesserit, some other "poison" for their "tricks". (And once they had tried the spice, it may have been difficult, if not impossible, to go back. Certainly this was so for the Bene Gesserit.)

The real problem may be the excessive (almost Trantorian) length of the timeline for the Imperium. Herbert, of course, was making a point about the stagnation of mankind under the long rule of the Corrinos—a point to be hammered home again and again and again by the God Emperor—but perhaps he overdid it.

Certainly if the discovery of Arrakis and the spice occurred within a few centuries of the change of eras (B.G. to A.G.)—along with the Butlerian Jihad, the C.E.T, the founding of the Bene Gesserit, CHOAM, the Landsrad, House Corrino, and, obviously, the Spacing Guild—precious little significant history seems to have happened during the next ten thousand years!

People

It is obvious why the inhabitants called their planet "Dune". Why exactly it was called "Arrakis" in the Imperial Galactic Register is unknown. As Giedi Prime, Arrakis was clearly named for a star—as previously explained, the assumption is that something important happened there.

The legends about this house are as bloody and unhappy as the history of any of Herbert's Houses Major. Atreus and his brother Thyestes in fact founded rival houses bitterly struggling for control of the Mycenaean crown. (And along with murdering each other, they managed to work in a fair amount of adultery and incest.)

Well, the later Atreides did not lack a sacred poet either. Whether they were supposed to be descended from the legitimate heirs of Agamemnon (Orestes or Electra) or some bastard Herbert did not explain.

During the return from Troy, the fleet of Menelaus stopped on the coast of Egypt, where Canopus died and a monument was erected. Supposedly, his name was subsequently given to an ancient city near there and to the star. [SN, page 68] The Romans, however, used the term "Canopus" not only for the city, but also for Lower Egypt and indeed Egypt as a whole. [LD, page 88] Hence the Egyptian connection of the Fremen is reinforced as well by this choice of star.

Now the truth is, I rather like the name "Starspen" (wherever that came from), but Canopus is no where close to the distance stated from Galactic Center. In fact, 129,000 ly exceeds the diameter of our galactic disk. [See "Mapping the Imperium".] Furthermore, the Universe has been estimated to be 10-20 billion years old, thirteen or fourteen billion seeming to be a common value. [E.g., HH, page 262 and NA, page 13] A galaxy of 12 billion years is rather old. Finally, although the Encyclopedist seems to be using his own spectral classes, the phrase "main sequence star" (necessarily referring to the Hertzsprung-Russell Diagram) is not applicable to Canopus, now or ever.

Now if my thesis is correct about the Encyclopedist's intent, all I can say is that this document is a rejection, if not a refutation, of any claim that Dune is not in our universe. If a parallel universe is invoked (fair, I suppose, in the sci-fi world), then I ask, "Why?" Why

would one not want to feel the connection with the world of Dune as our future? Just because Star Wars was about some strangers in a galaxy long ago and far away?

We do know some more things about the skies of Dune than any other planet in the Chronicles, save Old Earth. We know of three constellations: Muad'Dib: the Mouse, whose tail pointed north [DU, page 192]; the Pointers (or the Fremmen Arrows) [GE, page 327], and the Wanderer, whose arm points to the southern polestar Foul al-Hout [CD, page 307].

We also know the two moons of Dune, unnamed by Herbert, but called Krelln and Arvon by the Encyclopedist. [DE, pages 20-23] The first has the image of a hand; the second, the image of the kangaroo mouse. Was Muad'dib named for the mouse, the moon or the constellation? The mouse seems indicated at the actual time of choosing [DU, page 307]; but his previous prediction to his mother Jessica was more ambivalent [DU, page 199].

Constellation Carina includes another famous stellar object: Eta Carina and its Keyhole Nebula. This star was listed as a fourth magnitude star in the time of Edmund Halley (1677). By 1843 its magnitude was -0.8, rivaling Sirius. Since then it has faded, apparently hiding itself in a cloud of ejected material. This variable star may be on the increase again. It is considered the most likely naked eye star to become a supernova. [NA, pages 470 and 471] But calm yourself! It is on the order of 9000 ly. away. [GG, page 220]

The nebula also contains the most luminous star known in the Galaxy: HD93139A. Four million times brighter than the Sun, it emits a good deal of its output in the ultraviolet range.

Locations

Arrakis has a number of interesting locations for heroes to visit, including those described below.

Carthag Spaceport

Text here.

Carthag Security Guard: Male or Female Thug.

Royal Palace at Arrakeen

Flavor text here.

For the GM

Special notes, etc.

Allies & Antagonists

The following characters are just a few of the interesting and/or dangerous personalities heroes might interact with on Arrakis.

Fremmen Nomads

Flavor text here.

Locations

Arrakis has a number of interesting locations for heroes to visit, including those described below.

Giedi Prime (later Gammu)

Giedi Prime, the planet of 36 Ophiuchi B, will be the home world of House Harkonnen and, as a consequence, the evil pole of the Imperium's moral dialectic. It continued to be ruled by the Harkonnens at least until late in the reign of Leto II. This is evidenced by the no-globe that Leto II allowed them to build and which was re-discovered by Patrín, Miles Teg's assistant, during his youth on this planet. [HD, page 221ff.]

Planet Type: Terrestrial

Climate: Polluted

Terrain: Urban, forests, mountains

Atmosphere: Breathable

Gravity: Standard

Diameter: 29,000 kilometers

Length of Day: 31 standard hours

Length of Year: 299 standard days

Languages: Basic (Gallach)

Population: 2.7 billion

Government: Siridar Barony held by House Harkonnen

Major Exports: Various

Major Imports: Slaves

System/Star: 36 Ophiuchi B

Despite what is said in the _Dune Encyclopedia_, Duncan Idaho (the Original) was a native of Giedi Prime-"...born and raised there". [Op. cit., page 39] After the Harkonnens were forced to abandon it, post-Scattering Caladanians colonized Giedi Prime. These newcomers called the planet Gammu, a name which had been given to it in the great remapping and suggested by Gurney Halleck. [Op. cit., page 123] Apparently the new name had not effectively replaced the old one until then: even Duncan Idaho (#13723) and Leto II referred to it as Giedi Prime in a policy discussion. [GE, page 13] (Or perhaps Herbert did not think of renaming Giedi Prime until after writing _God Emperor of Dune_....)

One might have expected the Caladanian colonists to sanitize the planet. Neither their efforts nor their genes succeeded totally: in the time of "Tar and Dar" the place still smelled of bitter oil, and Caladanian subtlety had merely been superimposed on earlier Harkonnen brutality. [HD, pages 23, 123-124; CP, page 33] The Reverend Mother Lucilla came to view the people of Gammu as "the gutter inhabitants on this gutter planet". [HD, pages 397-398] Sometimes one cannot transcend a bad start.

One of the principle *mises-en-scène* of _Heretics of Dune_, Gammu did not seem to be directly ruled by the Honored Matres, but it one of the list of conquered worlds recited by Dama, the Great Honored Matre, in _Chapterhouse: Dune_. [CP, page 423]

As I observed at the beginning of this document, @Giedi Prime was named after a star: Alpha1 Capricorni. As also noted before, one can only assume that this was done to commemorate some historical event or relationship unknown to us.

Herbert may have been motivated by another sort of symbolism: The Zodiacal constellation Capricorn is "the goat" and "Giedi" means the "kid of a goat." This might be a comment on the habits of the Harkonnens, especially their sexual habits, carnality often being associated with that animal. Certainly the Encyclopedist saw the connection, assigning the Harkonnens a goat's head for a coat-of-arms. [DE, page 278] Unfortunately for this ascription, Herbert subsequently revealed that the "griffin" was the symbol of the Harkonnens and-if ghola Duncan Idaho's reaction is any indicator-always had been. [HD, page 221] If one wished to gloss this over, one could say that the goat's head was the arms of the barony; and the griffin, that of the family.

Alpha Capricorni or Algiedi is a complex star, consisting of the optical binary pair *Giedi Prime and Giedi Secundus. The former is yellow-white supergiant at about 543 ly. distance; the latter is a yellow-white giant at about 96 ly. distance. Each has companions and some of these are themselves binary. Perhaps there are up to 9 components in the entire group.

The star system of @Giedi Prime lies, along with Poritrin and Sikun in the constellation Ophiuchus. Also in this constellation is the remnant of the last supernova observed in our Galaxy. This supernova is often called "Kepler's Star" after the famed astronomer, who saw it but did not actually discover it. It was observable near Theta Ophiuchi from October 9, 1604 to March 1606. At its peak it was brighter than Jupiter. [CH, vol. II, page 1249] (Other supernovae had been observed in 1006, 1054, and 1572. Flamsteed may have noted one in 1680 without being conscious of it as something unusual. [GG, page 110]). Also in Ophiuchus is Barnard's Star, a faint, red dwarf which at 6 ly. is the next closest star to us after the Sun and the Alpha Centauri System. There is reason to believe it has one or more planets. [CH, vol. II, pages 1251-1252] But it is not on the list of currently confirmed stars with planets. (See "Sikun".)

This star also has the greatest apparent motion across the sky: it is heading due "north" at about 10.29 seconds of arc per year. And it is coming on strong; in 8000 years it will be about 4 ly. away from Old

Terra. [Ibid.] On the Dune time line, of course, this is not an "out of range" number. Perhaps it will be moving away from Sol in Maud'dib's time. The name of Ophiuchus means "serpent bearer", and there is a related constellation Serpens separated into two parts ("head" and "tail") by Ophiuchus. Ophiuchus lies in the general direction of the galactic center (ranging between 36° and 357° of galactic longitude) and borders the Milky Way. The Greeks identified this figure with Asklepios (Latin: Aesculapius), a legendary physician and god of medicine. [NA, page 558] A strange association for the Harkonnens, given that their knowledge of the pharmacopoeia seemed to be limited to chaumas and chaumurky.

As noted above, @ Giedi Prime is the lone planet of 36 Ophiuchi B, the second star of a binary star system. (Although this star was once described as "a sun and its captive planets" [CP, page 361], one presumes this was a simple error.) It was noted that it was a "median-viable planet with a low active-photosynthesis range". It is surprisingly close to Old Terra. At 19.5 ly., it would be in the Sirian Sector. Giedi Prime has lots of moons, but it is not clear how many will be natural satellites. [HD, pages 372-373, 417]

Caladan (later Dan)

Caladan is the third planet of Delta Pavonis, the home world of House Atreides, and place of birth of Paul Muad'dib (however much @Arrakis was "his place"). Its chief agricultural export will be pundi rice. At the beginning of the Chronicles the Atreides had lived in Castle Caladan for twenty-six generations. [DU, page 3] The Encyclopedist gives us a list of 48 Atreides Siridar-Dukes of Caladan from Paulos XVI to Leto II the Tyrant. Paulos was said to have occupied Castle Caladan in 8722. [DE, pages 60 and 151]

Planet Type: Terrestrial

Climate: Temperate

Terrain: Islands, oceans

Atmosphere: Breathable

Gravity: Standard

Diameter: 10,308 kilometers

Length of Day: 52 standard hours

Length of Year: 323 standard days

Languages: Basic (Gallach)

Population: 2.1 million

Government: Siridar Duchy held by House Atreides

Major Exports: Caladanian pundi rice

Major Imports: Various

System/Star: Delta Pavonis

Description

The ducal list of forty-eight would seem to contradict the canonical twenty-six generations. One must, of course, exclude Muad'dib and the Tyrant since the generations were reckoned during Leto I's lifetime. Then, if one carefully avoids incorrectly counting brothers, cousins, and nephews as being in differing generations from their siblings and cousins, he finds the twenty-six-generation precondition satisfied.

The timeline seems acceptable. The twenty-six generations cover 1469 years or about 57 years per generation. This is considerably higher ratio than used in our own time: generally, about 3 generations are estimated per century. Life expectancy, thanks to the spice, will have been extended, although I know of no explanation of its effect (if any) on the onset of puberty and menopause.

It will be said that the instant Duke Leto I Atreides died a meteor streaked across the sky of Caladan above his ancestral palace. [DU, page 175] Lady Jessica will live out her existence there after the deaths of her son and daughter. [CP, page 282]

Caladan will probably be settled by the seventh century B.G. since Harmonthep in the same system received its Zensunni contingent in 6049 A.G. [DE, page 514]

At first I considered that the name of Caladan might be a corrupt form of "Caledonia", the Roman name for northern Britain. Names alluding to Scotland have certainly been attached to far-flung places:

the New Hebrides, New Caledonia, and Nova Scotia come immediately to mind.

One can imagine my surprise when I discovered a much more likely origin. It seems that there is a Kaladan river in Myanmar (Burma). I did not think much of this until I discovered it was in the old Burmese province of Arakan (now Rakhine). Indeed the old capital of Arakan is on the Kaladan, about 50 miles northeast of Akyub (now Sittwe). As I will explain at the appropriate place, I think there were other influences in the naming of @Arrakis, but I suspect that "Caladan" came from the connection of the river Kaladan with the city of Arakan. This would mean that Herbert had noticed the similarity of Arakan (Rakhine) to Arrakis (Rakis) and Arrakeen (Keen) and then made use of the name of the river.

It should come as no surprise that rice is the principal crop of this Burmese province as it is of @Caladan. But much of the land is untillable. [EB, "Arakan", vol. II, page 211]

That this Burmese origin brings us to old British India is not inappropriate either. Several titles associated with the Imperium of House Corrino are derived from Persian, court language of the Mogul emperors of India. These titles were passed through the imperial terminology of the Turkish Empire as well as bequeathed to the British Raj.

The most obvious is the Persian _pad shah_, meaning "master king", which yielded padishah. This title was used by the Ottoman ruler, the shah of Iran, the British monarch as ruler of India, and, of course, the House Corrino. It may have also been the origin of the Turkish pasha or bashaw: the latter variant obviously will be the origin of the rank of bashar used in the Imperium. [HJ, pages 70 and 652] The Imperium will also use the rank of _caid_, which I believe derives from Ottoman terminology also. So far I can only find it attested in Moroccan titulary. [EB, vol. XIV, page 813] I do not know its ultimate origin.

Now the Imperial rank of siridar comes from _siridar_, a British Indian term meaning a high noble, military officer, or chief servant. It was from the Persian _sar dar_, meaning literally "head of holding" or "leader". The term was also used as the title of the commander-in-chief of the Anglo-Egyptian army. [HJ, page 840 and 841]

It is interesting that a similar term _sircar_, derived from Persian _sar kar_, meaning "head of work", was used in India to describe a government clerk and, by extension, the government as a whole. [ibid.] It is tempting to see a combined form sar-dar-kar as the origin of Sardaukar—perhaps under the influence of another Indian term _subahdar_, the governor of a province or (in the native army) the equivalent of an army captain. [op. cit., page 856]

Speaking of the rulers of Persia and India, let it be noted that in 1739 Nadir Shah of Persia invaded India and took the actual throne of the Mogul emperors as loot. It was known as the Peacock Throne, being a golden divan surmounted by bejeweled peacocks. [The story is recounted in the April, 1985 issue of the National Geographic.] Coincidentally the star of Caladan is in the constellation Pavo, the Peacock.

Old Earth

By the "Zensunni Wanderers" I mean those followers of the sect of Ali Ben Ohashi whose original home was "Nilotic al-Orouba" [DU, page 351] and whose direct descendants were the Fremen of Dune. That this home was on the planet Old Earth is beyond question, even if one does not accept the detailed account offered by the _Dune Encyclopedia_ and despite the Zensunnis' own confusion in this regard. (See "Poritrin".)

It is clear that they had a close connection with Egypt. "Nilotic" is obviously from the Latin adjective Niloticus, meaning "of, or related to, the Nile River". [LD, page 393] More definitive still is that fact that they refer to themselves as the "Misr". Considering that the ancient Hebrew name for the Egyptians is Mizriy and for Egypt Mizrayim (and Arabic similarly has Masri and Blad Masr), I believe the burden of proof is on those who disagree. [SC, "Hebrew and Chaldee Dictionary", page 71] (There are further Egyptian allusions, see "Harmonthep" and "Arrakis" below.)

Their language (Arabic dialect) and the Islamic derivation of their

religion reinforce the point. Indeed, the relative purity of their Arabic after 25,000 years seemed to be problematic enough to require an elaborate explanation in the *_Dune Encyclopedia_* [DE, pages 238-242]. One should compare this to the vast changes to English insofar as it contributed to Galach, the official language of the Imperium [DE, pages 239 and 258-261].

By the time of Muad'dib the Earth will have probably been destroyed, foreshadowing perhaps the fate of Dune. I have found some resistance to this notion and offer the following in support of it:

1. "St. Thomas was preserved in the Orange Catholic Bible and the Azhar Book, but Canterbury was gone from the memories of men, as was the planet which had known it." [CD, page 238]
2. From the *Stolen Journals* (of Leto II): "This morning I was born in a *_yurt_* at the edge of a horse-plain in a land of a planet which no longer exists." [Italics are Herbert's, GE, page 5] *_Yurt_* is a Mongolian word for a type of tent. [EB, vol. XV, page 710]
3. Speaking of the Chapterhouse Planet, Darwi Odrade said: "Each planet has its own character where we draw patterns of Old Earth. Sometimes it is only a faint sketch, but here we have succeeded. ...Our ancestral worlds have gone, but here we have recaptured part of our origins." [CP, page 15]
4. Odrade further observed, "Tyrant, you were another clown. Pointing us into endless recycling of cells from that lost and lonely ball of dirt in our common past." [CP, page 139]

One should not, however, confuse this theoretical eschaton with the Encyclopedist's catastrophic event of 13402 B.G. caused by an asteroid striking Earth. [DE, page vii] For one thing, the Zensunni sect was not founded until about 1381 B.G. For another, Old Earth was the meeting site of the Commission of Ecumenical Translators, sponsored in part by the Spacing Guild and Bene Gesserit-hence to be dated after their founding. [DU, page 502] Earth will still be a viable planet at the beginning of the Imperium.

One supposes that the catastrophe of 13402 B.G. was conceived as a method to explain why Earth did not retain its ascendancy or at least its place of honor. (Asimov similarly used the growing radioactivity of the Earth as a device in his *Robot-Empire-Foundation* series.)

Looking forward to the famous satellites of Dune, one should perhaps take note that people have seen various images on the face of Earth's moon besides the "old man": a hare being rather commonly mentioned from classical times on.

Poritrin

The Zensunni either fled [DU, page 351] or were removed from Earth [DE, page 512]. The latter was supposed to have happened about 2800 A.G. In either scenario, they ended up on Poritrin, the third planet of "Epsilon Alangue", where they enjoyed a relatively soft existence on a pleasant planet. This so-called decadence supposedly made them easy prey for Imperial raiders seeking colonists with which to populate Salusa Secundus and Bela Tegeuse. [DU, page 358.]

On the other hand, their long-over 1600 years-and happy stay, remembered from the perspective of such a different future, led some to confuse Poritrin with their true point of origin, Earth. The meaning of the planetary name I do not know. The designation of its star is interesting in that it reveals that Herbert occasionally used variant, obscure names for constellations: Alangue is a corruption of an Arab name, Al Hawwa, for the constellation Ophiuchus and sometimes for its alpha star, normally called Ras Alhague. [SN, pages 299-301] This, incidentally, puts Poritrin in the same constellation as @Giedi Prime and Sikun. More such alternative names will come up. Why he used such variants is uncertain. Perhaps it was just to show that such irregularities would multiply over long stretches of time. One remembers the complaint of the Princess Wensicia, when part of the name of Salusa Secundus was elided in her presence: "This is the planet Salusa Secundus. Do not fall into the lazy ways which spread through our Imperium. Full name, complete title-attention to every detail."

As Epsilon Ophiuchi, this star actually has a common name of its

own: Yed Posterior or "the following hand." Some have claimed it is a star of evil influence. [SN, page 302.] Further will be said of the constellation Ophiuchus under "Giedi Prime".

Salusa Secundus

Half the Zensunni of Poritrin were forced to migrate to Salusa Secundus in 4492 A.G. [DE, page 513] They were to be slaves on this planet for nine generations.

Salusa Secundus was a planet of such harshness that it was capable of producing the Sardaukar soldier-fanatics of the Corrino emperors and, indeed, the House Corrino itself. The Imperial Court had, of course, long been removed to Kaitain (1487 A.G. [ibid.]) and Salusa Secundus turned into a prison planet. As such, this hellish place contributed its share to the evolution of the Fremen of Dune and the Fedaykin of Muad'dib as well.

Salusa Secundus and Dune were in fact analogous: as Salusa Secundus was to the Saudaukar and House Corrino; so Dune, to the Fremen of the Jihad and House Atreides. Knowing this, we understand more than most will grasp in the time of Shaddam IV. In fact, it will be a dangerous secret. Thufir Hawat asked the question, "Were there people on Salusa Secundus before the Emperor sent his first contingent of prisoners there? Even the Duke Leto, a cousin on the distaff side, never knew for sure." [DU, page 377] He was but trying to lead the Baron Harkonnen into drawing the proper conclusions about the role this planet had played in Galactic history and understanding how badly the baron had erred in his interview with Count Fenring two years before.

In 5295 A.G., the Zensunni were allowed to emigrate to Ishia. Its planetary name clearly implies that, like @Giedi Prime and @Arrakis, Salusa Secundus was named after a star. Secundus (Latin for "second") is a term sometimes used with the lesser of the two components of a binary star. One would expect a "Salusa Prime" somewhere.

Salusa Secundus is the third planet of "Gamma Waiping". Waiping (or Wae Ping, a "rolled screen") is a variant Chinese name for part of the constellation Pisces. [SN, page 343.] This indicates that Herbert not only used variant names for constellations, but also sometimes used names that applied to some asterism within the constellation to describe the whole-a form of synecdoche. The continued use of the Bayer designation-especially when, as in this case, a star with that Greek letter does not lie within the asterism itself-shows that the entire constellation is intended.

One may also note that Herbert makes reference to the "golden light" of Salusa Secundus. [CD, page 179] This is, at least, not in contradiction to the spectral type of Gamma Piscium.

Pisces, the Fish, is a zodiacal sign. The constellation is now where the Sun is found at the Vernal Equinox, the precession of the equinoxes having deprived Aries of that honor it held during ancient times.

Interestingly, the Greek myth about Pisces tells how Aphrodite and her son Eros escaped the giant Typhon by jumping into a stream, turning into fish, and swimming away. [NA, page 577] Now I once read a story about how a mother and son will someday flee from an evil baron by disappearing into the desert, becoming one with the natives, and make good their escape.

Bela Tegeuse

Although called the "Third Stop" of the Zensunni, Bela Tegeuse is the alternate destination for those Zensunni spared from going to Salusa Secundus. The planet was an acceptable home for them for eight centuries. Yet, despite an attempt at resistance, the Sardaukar removed them in 6049 A.G. to two new colonies, Rossak and Harmonthep. [DE, page 514] Dama, the Great Honored Matre, later mentioned Bela Tegeuse in a list of conquered worlds. [CP, page 223]

The name of Bela Tegeuse is a barely disguised, if slightly corrupted, anagram of one of the most famous stars of all, Betelgeuse, i.e., Alpha Orionis. The name Betelgeuse has been read as a corruption of the Arabic Ibt al Jauzah ("Armpit of the Central One") [SN, page 310] or as Bet El Jeuze ("House of the

Twins"). [NA, page 563] The latter name would imply it was once included in the neighboring constellation Gemini. It is a variable red giant of about 0.45 magnitude and 427.5 ly. distance. It is one of the largest stars of known diameter: at its maximum it may be larger than the orbit of Jupiter! [CH, v. II, page 1290]

Bela Tegeuse is said to be the fifth planet of Kuentsing, which is Chinese for "army well". Allen identifies it as being a star in the vicinity of Alpha Leporis or Arneb—more than that he does not and, presumably, could not say. This constellation is at the foot of Orion, that is, below the stars Saiph and Rigel.

Since Allen puts this information under Arneb and since the other 7 bright stars in Lepus (65-315 ly. away, magnitudes 2.8-3.8) offer little to choose between them, I will assign Bela Tegeuse to the alpha star of the constellation.

The name means the "hare" from the Arabic name for the constellation Lepus, whose name is but Latin for the same thing. Arneb has several faint companions.

Ishia

The Zensunni from Salusa Secundus were allowed to immigrate to Ishia. This was a hot, arid planet, whose desert ecology helped prepare the Fremmen-to-be for Arrakis. The immigration to Dune occurred before the descendants of the Bela Tegeuse Zensunni also arrived there in 7193 A.G. [DE, page 516]

Ishia, whose name is of unknown significance, is supposed to be the second planet of Beta Tygri. [DE, page 314] But there is no such constellation.

"Tigris" can be an alternate name for the constellation Lynx. [SN, pages 279-280] I did not find, however, a Beta Lyncis! Most references show only an alpha star. One states that "only one star has a Greek-letter name from Johann Bayer's 1603 atlas". [NA, page 543]

Such being the case I considered that the constellation Sagittarius was sometimes called the "Tiger" in China. [SN, page 356] As shown in these pages, Herbert often used Chinese names, but did the Encyclopedist follow this methodology? If so then Beta Sagittarii would perhaps be Ishia's star.

This is an optical binary, i.e., two unrelated stars that happen to line up when viewed from our galactic position. Beta1 is a 3.96 magnitude star, spectral type B9 V. Beta2 is a 4.27 magnitude star, spectral type F2 III, about 138.7 ly from Earth.

Rossak

A part of the Zensunni of Bela Tegeuse was sent to colonize Rossak, a cold and inhospitable world that is the fifth planet of Alces Minor.

[DE, page 514] It will be, however, the site of an important discovery: by use of an indigenous, poisonous plant, their Sayyadinas will be able to become Reverend Mothers and gain access to the collective memories of their ancestors. [DU, page 359]

In 7193 A.G., the Rossak Zensunni were able to bribe the Spacing Guild to transport the younger generation to rejoin their long-lost Ishian cousins already on Dune. [DE, page 515-516] No doubt all this suited the Guild's plan to gain more control over Arrakis and, of course, the yet more convoluted machinations of the Bene Gesserit. I do not know the origin of Rossak's name. Its star, Alces Minor, is also a bit of a mystery. There is an Alkes, the alpha star of the constellation Crater. Both words mean "cup": the former in Arabic (Al Kas), the latter in Greek. [SN, page 183-184]

One may also note that there is a basin on the Temple Platform at Jerusalem by this name—Al Kas. (Do not consider this association too far-fetched: the Shrine of the Skull at Harg Pass will be called "El Kuds", an Arabic title for Jerusalem meaning "the Holy Place". [DM, page 114])

Normally "minor" would be used to describe the lesser of a pair of stars, e.g., Pherkad Major and Pherkad Minor in Ursa Minor. But no such name seems to have been attached to a star close to Alkes. (Perhaps using a fictional name was a conscious choice of the Encyclopedist.) It has two optical companions, but they are not naked-eye stars: indeed, their magnitudes are greater than 9.

These are designated HD95424 and HD95383. (A third star,

HD95384, is at a very great distance and is not under consideration.) The latter of these has a spectral class of F2 (White), whereas the former is a G0 (Yellow-white) and presumably cooler. Thus HD95424 is a better choice for a star "that appeared to clutch much of its heat to itself". [DE, page 513] Beyond that, it is at a comparable distance (181.2 ly.) to Alkes (174.3 ly.). HD95383 is at a distance of 85.2 ly. Thus HD95424 is my admittedly conjectural candidate for Alces Minor.

One could, of course, hypothesize an as yet unseen companion of Alkes. Obviously its characteristics would be unknown. But whether one conceives of the designation "minor" being assigned in the future to a presently known or unknown star, it seems unlikely that this somewhat antique naming style would be used. One would expect Alkes A and B, rather than Alkes Major and Minor.

Harmonthep

The majority of the Zensunni of Bela Tegeuse were sent to Harmonthep, a satellite of the star Delta Pavonis. This planet was destroyed by an unknown cause in the 6800's A.G. [DE, page 516] There is a mystery here, beside the obvious. Given its proximity to Caladan, an attractive planet in the same star system, how could Harmonthep be destroyed by unknown causes? Surely the future home of the Atreides had been developed no later than Harmonthep! And even we of this primitive century did not fail to observe a comet colliding with another satellite of Sol, much less a planet shattering event!

Its name is interesting, suggesting an ancient Egyptian origin: Heru-Monthu-hotep, i.e., "(the god) Horus-Mentu is satisfied". Two elements of this are found in a common regnal name of the Theban 18th Dynasty of the Middle Kingdom: "Mentuhotep". Two likewise are found in the Greek name for the city in Upper Egypt properly called Annu-Qemat or Annu-Rest: "Hermonthis". Mentu or Monthu was a hawk-headed war god important in the nome of Uast, which contained not only Hermonthis, but the great Thebes as well. [EG, v. I, page 328, v. II, page 24]

Now both the Egyptian names of Hermonthis mean "Annu of the South" to distinguish it from the Annu of Lower Egypt, called "Heliopolis" by the Greeks. Readers of the Dune Chronicles will be more familiar with the Hebrew form of the Egyptian name: "On". [Ibid.]

It was obvious that the name of Leto II's "festival city" Onn was a form of "Annu", and I immediately connected it with Heliopolis, recalling the solar and "pharaonic" associations Leto II made with his "Golden Path." [CD, pages 78-79, 398; GE, pages 41, 127] He even supplied the ancient Egyptian for "Golden Path": Secher Nbiw. (This Egyptian phrase was used as the key to unlock Ghanima's memory of Leto's survival.)

The possible allusion to the Harmonthep tragedy, to Annu of the South and Thebes, and to the 18th Dynasty was a little less obvious. One must, of course, remember that Leto was half-Fremmen and remembered everything!

Chusuk: The Music Planet

Chusuk will be known for the quality of its musical instruments. Varota, a famous maker of balisets, will be a native of this planet. It is also said that Gurney Halleck will come from Chusuk, his family being one of its Houses Minor. He will be captured during a Harkonnen raid in 10155 A.G. and taken to the slave pits of Giedi Prime. [DE, page 282] As is well known, he will be rescued from Giedi Prime by a later Atreides counter-raid.

Chusuk is the fourth planet of Theta Shalish. As I have already explained under the entry for Salusa Secundus, "Shalish" was the name of a Jewish musical instrument: some sort of triangle or three-stringed lute, for the Hebrew word means "triple".

"Shalish" was a name applied to the constellation Aries, so I have interpreted Theta Shalish as Theta Arietis. Aries is, of course, one of the zodiacal signs and was associated by the Greeks with the ram from which the Golden Fleece was taken. It was once, during ancient times, the constellation in which the Vernal Equinox occurred: now this happens in Pisces and, as was once eagerly

noted in song, will eventually happen in Aquarius as the equinoxes precess.

Corrin

Corrin was above all else the name of the space battle near the star Sigma Draconis in 88 B.G. which brought the predecessors of Shaddam IV to the imperial throne. It is said that the victor was one Count Sheuset Ecevit, who took the regnal name of Sheuset Corrin in remembrance of the battle. [DE, page 168] It was in this battle that Abulurd Harkonnen, the lineal ancestor of the evil Baron we love to hate, disgraced himself by an act of cowardice. Others assert that it was in fact an act of treachery. [Ibid.] It may be that the House Atreides was first distinguished here by the heroics of Demetrios Atriedes. [op. cit., page 56] The battle will take its name from a quasi-nebula that was in turn named after the nearby planet Corrin. This quasi-nebula had resulted from the collision of a planetoid with a sub-stellar companion of Sigma Draconis. [op. cit., page 169] One finds, incidentally, that there were two ancient battles fought at Coroneia in mainland Greece on the road from Thebes to Phocis: The first in 447 B.C.E. saw the defeat of the Athenians by the Boeotians; the second in 394 B.C.E., the nominal victory of Agesilaus II, King of Sparta, over the Thebans and their allies. In the latter battle, Xenophon and others of the legendary Ten Thousand fought on the Spartan side. [HG, pages 301 and 544] Sigma Draconis is relatively close to Old Earth (18.8 ly.)-one might say, in the Sirian Sector. It is interesting that this battle took place so close to mankind's birthplace. The star name of Alsafi is taken from the Arabic Athafiyy, "cooking tripods". [SN, page 212] (Are we to be reminded of the Death Tripod of the desert executioner?) It is part of the constellation Draco, the "dragon", which is associated with the obvious mythical monsters, including Tiamat and the dragon which guarded the Golden Fleece. [NA, pages 511-512] The alpha star of Draco, called "Thuban", was the Pole Star 4000 years ago (the honor now belonging to Polaris, thanks to the wobble of the Earth's axis). As such, it may have been to this star that the ancient Egyptians aligned some of their temples and pyramids. [Ibid.] Furthermore, the Chinese regarded the stars that revolved around the celestial North Pole and the Pole Star as the heavenly equivalent of their own terrestrial "Middle Kingdom", centered on the Emperor. [OZ, page 88] Perhaps this is why Herbert placed the epochal space battle here. The *Arrakis is also in this constellation, and the Atreides may have their historical origins (ignoring their Homeric genealogical claim) in the Mockmuhl cluster near Upsilon Draconis. [DE, page 56] And as will be explained, Gamont and Grumman also revolve about a star in Draco. The Encyclopedist informs us of another planet of Sigma Draconis: Ishkal. The language of this planet provided the word "shai-hulud" to the Zensunni ancestors of the Fremmen-originally it stood for an extinct but formidable vermiform creature native to Ishkal. [DE, page 236] Since it is not mentioned in the Dune Chronicles, I have not listed it separately but note its putative existence here.

Delta Kaising III

This planet, along with Salusa Secundus, is the source of shigawire. I am unable to identify a constellation called (apparently in Chinese) "Kai Sing". There is a Kien Sing, an asterism in Sagittarius. It is unknown if it was intended

Ecaz: The Sculptor's Paradise

Ecaz is called the "Sculptor's Paradise" because it is home to fogwood, a plant that can be shaped by thought alone. It is also called the "Greenhouse Planet" because of its bizarre biological products in general. [DE, page 196] It in fact offers a pharmacopoeia of narcotics: elacca drug, semuta, verite, and even sapho (the mentat's drug of choice).

This is said to have come about because the planet was "slagged", i.e., made the object of an all-out assault with atomics, in 7033 B.G. The contaminated planet was left uninhabited for thousands of years, during which time mutation ran riot. [op.cit., pages 196-197]

Ecaz is the fourth planet of Alpha Centauri B. As such it is a part of the nearest star system to Old Earth (any putative Nemesis excepted!) and the third brightest star in our night sky. It consists of an A and B star, a fact discovered as early as 1689, with a distant companion called Proxima, discovered in 1915. The last is so called because it is the nearest to Earth of the three. The orbital period of A and B is about 80 years. [CH, v. I, pages 549-550] If one were to view Sol from this star system, it would be a first magnitude star in Perseus, near the border of that constellation and Cassiopeia. [op.cit., page 550]

This proximity to Earth makes it highly unlikely, in my opinion, that the planet will not be discovered until the Encyclopedia's date of 8112 B.G. [DE, page 196] (One may also note that the planetary name is always misspelled as "Ecas" in the entry for "Elaccawood" in the "Terminology of the Imperium" appended to _Dune_.) Alpha Centauri is called Rigel Kent from Al Rijl al Kentaurus, "hoof of the Centaur" in Arabic. [SN, page 152] The constellation Centaur, of which it is a part, is mythically interpreted as the centaur Chiron, so wise that he was tutor to Jason, Achilles, Heracles, and Aesculapius. [NA, page 475]

The Encyclopedist mentions that the third planet of Alpha Centauri B will be called Logi. It is said to be the birthplace of Thufir Hawat. [DE, page 299]

Galacia

Other than this female preference for pearls (surely not exclusive), I find nothing else about this planet in the Chronicles.

There is a region in Poland on the northern slopes of the Carpathian Mountains called Galicia. A better prospect in view of Herbert's classical interests is the region of northwestern Spain known as Galicia to us but as Gallaecia to the Romans.

Spanish Galicia is a region of mineral wealth, and Pliny mentions a precious stone _gemma Gallaecia_. [Ibid.] It is, of course, not a source of pearls.

Gamont: The Pleasure Planet

Gamont is the third planet of the star Niushe and will be known for its hedonistic culture. While the Encyclopedist makes it all seem rather innocent by his amusing reference to the above survival-old even in our own time!-and his entry under this subject in general, one should recall that Baron Harkonnen purchased a boy from Gamont for his pleasure and had him drugged into submission. [DU, page 186] Dama, the Great Honored Matre, later mentioned Gamont in a list of conquered planets. One can be assured that the Honored Matres found this world a delicious conquest! [CP, page 223] Niushe is the Chinese name for Psi Draconis and means "Palace Governess" or "Literary Woman". The ordinary name for this star, Dsiban, is a corruption of the Arabic Al Dhibain, meaning the "Hyenas", an asterism the Arabs saw in this and surrounding stars. [SN, page 212]

Actually Psi Draconis is a binary star whose components are 30" apart. I am associating Niushe with the primary star of the two.

Grumman

Grumman is the second planet of Niushe and the home planet of House Moritani, who fought and defeated the House Ginaz in a war of assassins.

The House Ginaz will be an ally of the Atreides; and Duncan Idaho (the Original), their Swordmaster. Their defeat in 10181 was a prelude to the disaster on Dune ten years later. [DE, pages 501-502] It is believed that Grumman will be the native planet of Nayla, the Fish Speaker whose loyalty Leto II so cruelly twisted to consummate his sacrifice. [DE, page 396]

The planetary name may have been suggested by the name for Xi Draconis: Grumium, meaning "jaw (of the dragon)". [SN, page 211] For comments on the star and constellation, see "Corrin", "Gamont", and "Arrakis".

Hagal: The Jewel Planet

Called the "Jewel Planet" from the gem mining that will take place

there, Hagal's mines were mostly exhausted by the time of Shaddam I. The throne of Shaddam IV was made from a single piece of Hagal quartz. [DU, page 457] Not to be outdone, Paul Muad'dib had his throne cut from a single Hagal emerald. [DM, page 134-but Hagal here is misspelled "Hagar".]

According to the Encyclopedist, Shaddam I's reign was from 482 to 553 A.G., with a hiatus in 548-549. [DE, page 200] It is also said that Duncan Idaho (the Original) was sent to a Harkonnen slave labor camp on Hagal after the defeat of House Ginaz. [op. cit., page 318] A low-tech mining operation in a location considered "played out" for nine thousand years seems a bit unlikely, even for the greedy Harkonnens-but there you have it!

If some future interplanetary prospector wished to get there before the Corrinos and Harkonnens, he would find that the locale is unfortunately a bit uncertain. Hagal is supposed to be "II Theta Shaowei". Shaou Wei is Chinese, meaning the "Minor Guard". This name or similar is attached to two individual stars: Beta Cephei and Chi Ursae Majoris. [SN, pages 158 and 445] We are, of course, looking for a constellation or, at least, an asterism. Camelopardalis is supposed to contain an asterism called Shaou Wei, but Bayer designations are not commonly used in this constellation after Alpha, Beta, and Gamma. [op. cit., page 107] There is a region in Leo, toward Virgo, which was sometimes called by the name. [op. cit., page 254] Given that there is a well-known theta in Leo, I would conclude that our Theta Shaowei is most likely Theta Leonis.

The common name for this star is Chort, from the Arabic Al Horatan, once a name for Theta and Delta, meaning "two little ribs". [op. cit., pages 260 and 263] The constellation Leo is, of course, one of the signs of the Zodiac.

Ix & Richese

It is ironic that in the "Terminology of the Imperium" the entry for Ix says only "see Richese": for we hear little of Richese in the Dune Chronicles but much of Ix. I say that in spite of the fact that we meet no Ixians until _God Emperor of Dune_, but their products play a significant part throughout, providing perhaps the *bête noire* which Leto II's "Golden Path" sought to avoid [CD, page 350; GE, pages 13, 235, 345, 348, 420].

These planets, supreme in technology, somehow managed to avoid the consequences of the Butlerian Jihad, and we are directed to an as yet non-existent book for an explanation, viz., _The Last Jihad_. We have, of course, the _Dune Encyclopedia_, which attempts to supply the missing information. We are told that Ix (then known as "Komos") was once an agrarian planet dominated by the technologically advanced planet Richese. The people of Komos, led by Jehanne Butler (230-182 B.G.), rebelled, conquered Richese, exiled the technocrats to Komos, and launched the Butlerian Jihad upon the Galaxy. In the process, Richese itself was abandoned for almost two and a half centuries. [DE, page 137-143, 348-351, 436-437]

The exiled technocrats of Richese renamed Komos as "Ix" and founded there the technological society we have come to know as Ixian. Eventually they repopulated Richese and used it as a manufacturing center. [Ibid.]

It is said that Aurelius Venport (140-79 B.G.) and Norma Cenva (148-78 B.G.) were Ixians. [DE, pages 497 and 153] You may recall that these two will be responsible for the design of the first Guild ship. [GE, page 183]

(Please see "Tupile" and "Arrakis" for discussions of problems relating to this couple, the Guild, and the spice melange. Also note that DE has "Cevna" in lieu of "Cenva"! [pages 153-155 and elsewhere])

The name of Richese may be related to the Galach name for the Houses Minor: "Richece". Ix, of course, is supposed to be derived from the Roman numeral for the number nine, Ix being the ninth planet of its star system. The later Ixians will not know this derivation. [CD, page 282 and 385]

I do not wish to complicate matters but _ix_ is Yucatec Mayan for the title "lady". [BM, page 173] Now the Encyclopedist relates that the religion of Komos centered on a Mother Goddess named Kubebe,

served by an order of priestesses. [DE, page 349] I would have assumed this just a meaningless coincidence, but incredibly, the Classic Mayan word for "lady" was _na_! [BM, page 173] Is "na-Baron" an inside joke? If so, "Ix" is as well; and the supposed ignorance of the Ixians, a bit of irony.

While on the subject of names, I would mention that the capital of Richese is supposed to be Lugdunum-the Roman name for the city of Lyons, France. (But why?) [DE, page 436]

Ix and Richese are planets of the star Eridani A. (Although to be precise, canon only implies that Ix is in the same star system as Richese. The Encyclopedist states it flatly. [DE, pages 348 and 436]) The star name is clearly truncated: The suffixed "A" should indicate the primary star in a multiple star system, so there should be a Bayer letter or Flamsteed number preceding the name of the constellation-especially since the constellation is in the genitive case: Eridani meaning "of Eridanus".

Normally such an elision would leave one helpless to designate any particular star in Eridanus as that of Ix and Richese. I asked myself, however, if there were any star with "Eridani A" in its nomenclature which might have suggested itself to Herbert. In fact, there is. Appearing forty-first in the "list of nearest stars", commonly appended to astronomical reference books, is 40 Eridani A, which is also usually listed as Omicron2 Eridani A. (Sikun's star, by the way, appears forty-third on this list.) The ambivalence of its nomenclature might have suggested (or even caused) the shortened form used by Herbert.

In any case, the star system is "a remarkable triple star system, containing the classic example of a white dwarf star for the small telescope" since it is eighth nearest of the naked-eye stars. Sir William Herschel first measured the separation of the A and B components in 1783. [CH, v. II, page 890] The white dwarf, designated as the B star, was the first star of this type to be recognized as such (even before Sirius B) and itself has a red dwarf companion as discovered by Otto Struve in 1851. [Ibid.]

This red dwarf-40 Eridani C-is perhaps the star of Seprek, the fourth planet of "Eridani C" according to the Encyclopedist. [DE, page 396] (I have included it among the "Terrae Incognitae" since Seprek is not mentioned in _Dune_, but in the _God Emperor of Dune_.)

The star system of 40 (or Omicron2)Eridani is called Keid, from the Arabic Al Kaid, meaning "the egg shells". [SN, page 220]

If I have reasoned correctly and the A star of Keid is the sun of Ix and Richese, then the statement by the Encyclopedist suggesting that Eridani A was "oddly situated within its galaxy [sic], which in turn was on the fringes of human settlement" is problematic. [DE, page 350] One would, after all, hardly call a star within 16 light years of Old Earth "oddly situated". Reference to "its galaxy" (as if not the Galaxy) seems like a serious error regardless of the correctness of my speculations. Any star whose nomenclature included reference to a constellation from the skies of Earth would have to be in our galaxy and probably in the Orion Arm (see "Mapping the Imperium"). The Encyclopedist offered this misinformation as part of an explanation of how Ix managed to preserve its isolation so as to elude the consequences of the Jihad during its rebuilding phase. I believe he was on stronger ground when he also ascribed it to the naturally severe disruption of human civilization in the neighborhood of Eridani A as the veritable epicenter of the destructive wave. [Ibid.]

Kaitain: The Imperial Court

The Imperial Court was removed to Kaitain from Salusa Secundus in 1487 A.G. [DE, page 513] The problem is what was Kaitain? The name of a star system? Or a planet?

I cannot recall a reference to a place in the Dune Chronicles that was a referent to a star system, rather than a particular planet. (One looks in vain for a star name-Al Lat excepted-in the alphabetical entries of the "Terminology of the Imperium".) On the other hand, as has been clearly established, planets were named after stars.

Since there is a star named "Kaitain", it should be no surprise if there were a planet which will be its namesake and which will become the Imperial Capital. If this is so, then I am unable to say what star this planet orbits; for such information is never revealed: it is always just

"Kaitain".

The name "Kaitain" is a variant name of Alpha Piscium and is from the Arabic *al ukd al haitain*, meaning "the knot of the cords", the cord, that is, binding the two fish of the constellation Pisces together. The ordinary common name of the star is *Alrischa*, perhaps derived from a Babylonian word for "cord". [SN, page 342] *Kaitain has the Galactic Coordinates: *b*= -55.08, *l*= 156.14 and is, as noted, the alpha star of the Zodiacal constellation Pisces. It is a binary star of 3.82 apparent magnitude, 139.1 ly. away, and spectral type A2 (Blue-white).

One remembers that @Salusa Secundus, circling Gamma Piscium, was perhaps the namesake of Gamma Arietis Secundus. It would be too much to assert, but not so absurd as to preclude, a possible literary allusion here. Could Herbert have originally intended @Kaitain to circle Alpha Aquarii? Thus the procession of the Imperial Capital would mimic the precession of the vernal equinox: Aries to Pisces to Aquarius. Alpha Aquarii, incidentally, has the common name of *Sadalmelik*, meaning something like "Luck of the King" in Arabic.

Sikun

Sikun will be the home of the Akarso plant. About it little else was said. This planet orbits the star 70 Ophiuchi A, which has a bit more distinction.

As noted above, it is one of the closest stars to Earth (forty-third closest at only 16.6 light years away). Since it is a binary star, as discovered by Sir William Herschel in 1779, the system has been thoroughly studied. So much so that permutations have been discovered in the orbits of the components that have led some to hypothesize a Jupiter-sized planet in the system. [CH, v. II, page 1235-1236] It is not, however, on the most current list of confirmed extra-solar planets as of this writing. The following table from "<http://www.obspm.fr/planet/>" lists main sequence stars believed to be orbited by planets or "brown dwarfs":

Tleilax

If a person were to read only *_Dune_*, he would have little appreciation of the importance of Tleilax, which was defined as a renegade training center for mentats and the source of "twisted" mentats. Yet from the beginning of *_Dune Messiah_*, where Herbert introduces Scytale, the Face Dancer, they figure large indeed: in fact the last sentence of the *Chronicles*, the limit of our vision of this possible future, concerns him and his race.

Although the Order of Mentats founded by Gilbertus Albans will indeed seek temporary refuge among the Tleilaxu, they will avoid being incorporated into the *Wekht* of Jandola and seed their schools so widely that even Leto II could not suppress them utterly. [CP, page 230]

In the *_Dune Messiah_* we learn about the disturbing biological experiments of the Tleilaxu and their "axolotl" (later "axlotl") tanks. [For the spelling deviation, contrast DM, page 22 with GE, page 44.] And we begin to get some hint of their ambitious and incredibly long-term plan.

There actually is such a thing as an axolotl: it is the larval form of a salamander found in the waters of Lake Xochimilco near Mexico City. Normally they never metamorphize, remaining in the water and reaching sexual maturity in this apparently permanent larval stage. This species had been a long accepted aquarium breeding animal, when in 1865 at the *Jardins des Plantes* in Paris, several individuals transformed into what appeared to be a form of the tiger salamander. [EB, "Axolotl", vol. II, page 821] It was then discovered that this process could be brought about at will by feeding the axolotl thyroid gland. It will thereafter lose its gills and emerge from the water as an adult newt-the entire process taking only a couple of weeks. [op.cit., "Metamorphosis", vol. XV, page 326]

So when we think of the Tleilaxu axolotl tanks, one should imagine the aquarium at the *Jardin des Plantes*? Peut-être non. One does have to wait a long time for a full description. [See HD, page 426 and CP, page 55] Indeed, the Encyclopedist goes farther awry in discussing this subject and the post-scattering fate of the Bene

Tleilax than most other subjects. [DE, pages 106-107 and 489-491] "Axolotl" is clearly a word of Nahuatl (i.e., Aztec) origin, so it is reasonable to look to that language for the name of the planet and race-Tleilax and Tleilaxu (or Bene Tleilax). Several problems arise. I have as yet not found "tleilax" or a very close parallel in that language. (There is a possibility that requires more of a stretch-see below.) While the "tl" is obviously a characteristic of Nahuatl (!), the "-x" ending does not seem so common. For a place name, one might expect an ending in -o, -c, -tlan, -lan, -yan, -pan, -can, or -tla. [RA, pages 95 and 96] The plural suffix "-u" does not seem appropriate either.

As others and myself have noted, there is the Aztec god with a vaguely similar name: Tlaloc. His name would seem to connect him with earth (tlalli) [op. cit., page 5] but he was a god of rain and lightning and the mountains from which these were seen to come. He presided over spirits of the mountains and weather called Tlaloque (plural of Tlaloc). [GS, page 166-7] Children were sacrificed to him by drowning them in lakes or sealing them in caves. Such child sacrifices were unique to Tlaloc. [FS, page 213] ...And such grimness suggests the Bene Tleilax and their genetic experiments.

One might expect a planet of Tlaloc to be called Tlalocan (as the mythic fourth heaven of the Aztecs and his real temple were in fact called). [GS, page 167] But more serious objections can be raised to Tlaloc/Tlaloque yielding Tleilax/Tleilaxu.

First, one notes a double change in vowels: "a" becomes "ei", "o" becomes "a". Secondly, to an English-speaking reader "x", pronounced "ks", seems close to a final hard "c", but in post-Conquest Nahuatl orthography, the letter "-x" indicated the sound "-sh"! [RA, page 5] So the third of three consonants is altered also: Did "tl-a-l-o-c" become "tl-ei-l-a-sh"? Etymologically, that seems difficult, but we are talking about a work of fiction-it only had to seem right to the author!

Herbert, by the way, pronounced the name of the Tleilaxu as "tleel-laks-oo" as, for example, his recording of *_Heretics of Dune_* indicates.

We also have to contend with the "bene" in Bene Tleilax. Given the revelations of the fifth and sixth books of the *Dune Chronicles*, one would suppose the Tleilaxu would have gone for the Semitic "Beni" or "B'nai" Tleilax, that is, "Sons of Tleilax". I suggest that they originally did but that false analogy with the name of the Bene Gesserit had corrupted "beni" to "bene". (I greatly prefer this explanation to an attempt to find Semitic origins for "Bene Gesserit", a perfectly good Latin phrase: "She will have conducted herself well." This hints at, "She will have given birth well", if we supply the *Kwisatz Haderach* as the implied object of the verb *_gero_*, *gerere_*.) No doubt the similarity in names, whether the product of a false analogy or not, was supposed to suggest further valid analogies to us readers.

Oh, yes, I forgot to tell you: the Tlaloque of Mexican mythology were dwarves. Perhaps when Herbert describes the Tleilaxu Master Tylwyth Waff as "elfin figure barely a meter and a half tall", he is telling us something more than just his height. [HD, page 46]. One also recalls a reference to "...the face dancers and little people from the suspected artisan planets of the Tleilaxu...." [CD, page 40] The planet Tleilax is the lone planet of the star Thalim. When I discovered that Beta Eridani, usually known as Cursa, has also been called Dhalim, I assumed I had the right identification. The dental and alveolar plosives are, after all, easily exchanged. It seems, however, that the name Thalim, Arabic *Al Thalim* meaning "the Ostrich", better belongs to Theta Eridani. [SN, pages 217-219] Now the constellation Eridanus is the "Celestial River", associated with various streams, mythical and real: the Ocean Stream, the Euphrates, but especially with the Nile. In modern times Eridanus stretches from Cursa (above mentioned) to Achernar, a name derived from the Arabic *Al Ahir al Nahr*, "the End of the River". It was not always so. In ancient times Eridanus reached only to Theta Eridani. It is not surprising then that its proper name, Acamar, is another form of Achener's name. [Ibid.]

Acamar is in fact a binary star, and I have arbitrarily chosen the

primary star as the sun of Tleilax. At a distance of 161.3 ly. from Old Earth, it hardly fits the Encyclopedist's description of it as an "isolated" planet, "hard to reach". Once again (see "Ix and Richese"), this seems to be an ill-founded attempt to explain why a technologically oriented planet survived the Butlerian Jihad. Perhaps in this case it would be better to look to random chance.

Tupile

Tupile-or the Tupiles, since the name probably designates more than one planet-was the secret sanctuary for defeated Houses of the Imperium, maintained by the Guild. The Guild did its job so well that not only Paul Atreides, but even the yet more prescient readers of the Dune Chronicles are largely left in the dark about its nature and location.

Not so the God Emperor. After all, Leto had no problem discerning the secret Ixian Core and the Ixian attempt to plant a colony far outside the Empire [GE, page 152]. The fact that Tupile is not mentioned after *_Dune Messiah_* may well testify to the clarity of Leto's vision in this matter as well.

And not so the Encyclopedist! It is said that about 110 B.G. Ixian exiles, led by Aurelius Venport and Norma Cenva, will choose Tupile as a place to conduct their experiments: the object of which will be to perfect a replacement for computer controlled interstellar travel.

Tupile will have been recently ravaged by the Butlerian Jihad and favorably disposed to welcome the newcomers. Here Venport is to found The Society of Mystic Mariners, predecessor organization to the Spacing Guild. [DE, pages 495-496, *inter alia*]

None of this is essentially anti-canonical. Logically the founding of the Guild must precede the era designated as "After Guild"! And Leto II, as noted under "Ix and Richese", informs us that Venport and Cenva designed the first Guild ship. That this couple was Ixian and that Tupile was the site of the Guild's foundation are reasonable extensions to the story.

The problem is that the Encyclopedist is firmly committed to the notion that the spice melange was a prerequisite for the Guild's original success. He quotes a schoolboy poem: "Without Guild, no Spice. Without Spice, no Guild." [DE, page 464] Unfortunately, this means Arrakis had to be discovered by the beginning of the Guild Era-ten thousand years before Muad'dib. I find this discordant with other statements in the Chronicles and even within the *_Dune Encyclopedia_*. It seems far too early.

Wallach IX

Wallach IX will be the site of the Mother School of the Bene Gesserit and is the ninth planet of Laoujin. This simple statement contains several mysteries. First, a planet called Wallach IX should orbit a star called "Wallach"! Second, one is stunned to find that Laoujin, meaning "the old man", is the Chinese name for Canopus, the sun of Dune! In fact it was a name under which the Chinese worshipped Canopus as late as 100 B.C.E. [SN, page 71]

Any explanation is speculative; and one cannot entirely rule out a careless error on Herbert's part. Presently my own inclination is to imagine that the Bene Gesserit renamed Wallach in honor of Canopus and its third planet.

At first I considered that the star names might really indicate that Wallach IX and Dune were in the same star system. But if there is any hard evidence at all, it is this: the sun of Wallach IX was described as a "small blue-white sun". [DM, page 17] Now "small" is a relative term, and a ninth planet is far from its sun, but a star's color is another matter: if Laoujin is blue-white (spectral type A) then it cannot be Canopus (spectral type F). One remembers the "milky light of the Arakeen sun" [DU, page 61], which at sunset was depicted as "a silvery yellow half circle" [HD, page 298]. So we can at least exclude the possibility that Canopus was intended by "Laoujin". But we have no other information suggesting a possible location of Laoujin (Wallach) and its ninth planet.

Wallach is an appropriately gothic name to attach to the Bene Gesserit Mother School. Wallachia, "land of the Vlachs", is the country between the Transylvanian Alps and the Danube River, lying in modern Romania. One has only to recall that the prototype for

Count Dracula was Vlad the Impaler, Voivode (Prince) of Wallachia. I presume that Wallach IX is intended by Dama, the Great Honored Matre, when she mentions "Wallach" in a list of conquered planets. [CP, page 223]

Part Four: Terrae Incognitae

Al Dhanab

A harsh planet to which Darwi Odrade will be sent after her spice agony. Presumably named after Deneb (Alpha Cygni). Al Dhanab, HD, page 180: This star, presumably Alpha Cygni, possessed an "artificial world" which was one of the Bene Gesserit's original "safe" planets. It was also the site of a nursery school, to which the young Darwi Odrade was sent.

Alajory

HD, page 386: The location of a catastrophic explosion unknown to Miles Teg. Alajory may be a location on Gammu and thus not properly on this list.

Arbelough

HD, page 255: Here the great Bashar Miles Teg risked his personal safety to go to the front lines. A victory, of course, ensued.

Atar

DM, page 127: A planet with notably low gravity.

Barandiko

HD, page 143: Miles Teg and Alma Mavis Taraza prevent a bloody confrontation here.

Biarek

CD, page 396: Its Central Temple was besieged during the rebellions following the fall of St. Alia's regency.

Buzzell

CP, page 21: The planet of exile for the Reverend Mother Dortujla was a cold planet, mostly ocean, producing "soostones".

Cedon

DM, page 124: A planet which produced "fire jewels".

Cerbol

HD, page 232: Where Miles Teg put down a revolt single-handedly.

Chapter House Planet

HD, page 11: The headquarters of the Bene Gesserit, occupied about a hundred years after the death of the God Emperor. [For chronology, compare HD, page 10 and 217] It was eventually to become another Dune. [CP, page 272]

Dan

Planets of, GE, page 42: There was talk of a new jihad here and on Parella (q.v.). Presumably these planets of Dan should not be confused with the later, shortened name for the planet Caladan. [see HD, page 123]

Dur

HD, page 389: A place in the Scattering connected with the Honored Matres: Field Marshal Jaffa Muzzafar commands its forces, seems to consider "the Dur" as home, and refers to "the Eternal Rock of Dur". [HD, page 392] An Honored Matre, however, enjoins Teg to "praise Dur". [op. cit., page 433] As a personal name, "Dur" or "Guldur" is a designation used for Leto II-on Gammu [op. cit., page 402] and in the Scattering [CP, page 81]. Perhaps Guldur is a corruption of "God Emperor".

Enfiel

DM, page 51: The planet where the old Fremen Farok saw an ocean for the first time.

Foum al-Hout

CD, page 307: The southern polestar of Dune. No doubt our Fomalhaut.

Gangishree

DM, page 144: A proverbially distant (and perhaps impoverished) place.

Gansireed

CD, page 238: A planet on which there is a village named London, better known than the original by Leto II's time.

IV Anbus

DM, page 205: Tibana, a Socratic Christian apologist, was born here.

Junction

HD, page 114: An important Guild planet over which the Honored Matres gained control. It was not, however, the only "junction" planet. There were many. [CP, page 357]

Kadesh

CD, page 154: From whence came Tagir Mohandis, the troubadour.

Kadrish

CD, page 248: The denizens of "far Kadrish" were known for their foppish habits.

Kroini

HD, page 255: Here the Bashar Miles Teg decisively defeated anti-Sisterhood forces.

Lampadas

HD, page 68: Bene Gesserit stronghold. By the time of Darwin Odrade's ascendancy, it was a school planet. [CP, page 3] Later it was to be the site of a major catastrophe. [op. cit., pages 28-30]

Lernaesus

HD, page 34: Ancestral home of Miles Teg's family. It has a yellow sun. [HD, page 64]

Markon

HD, page 254: Where Miles Teg's reputation alone won the battle without a fight.

Molitor

DM, page 47: The site of an important victory of the Fremen Jihad.

Muritan

DM, page 170: A Fremen mother asked Alia to prophesy about her son who allegedly died there.

Naraj Worlds

DM, pages 44-45: Farok's son lost his eyes during their conquest.

Niushe

CP, page 223: Apparently a planet named after the star of Gamont and Grumman. It was mentioned on a list of planets conquered by the Honored Matres.

Novebruns

CD, page 369: A planet purchased from the Metulli Family for 321 liters of the spice melange in the days of Gurney Halleck.

Palma

CP, page 5: A planet where 1100 Reverend Mothers will be "written off".

Parella

GE, page 42: Moneo reports to the God Emperor that there was talk of a new jihad on Parella.

Perth

GE, page 333: A place where a rare transite tongue is spoken.

Ponciard

HD, page 355: A battle remembered by Miles Teg during a mind probe.

Reenol

CP, page 223: Its name is on a list of planets conquered by the Honored Matres.

Renditai

HD, page 382: Veterans who had served with him there helped Miles Teg on Gammu.

Roc

CP, page 407: The captive Honored Matre Murbella had come from there.

Romo

HD, page 64: Where Miles Teg's brother Sabine was poisoned.

Sembou

DM, page 100: Another site of a victory of the Fremen Jihad.

Semboule

DM, page 232: The name of a treaty read and signed by the blind Maud'dib, perhaps connected with the victory at Sembou.

Seprek, GE, page 81: The garrison from which Leto II summoned the Fish Speaker Nayla was located on this planet. It's sun is Eridani C. [DE, page 396]

Tarahell, DM, page 177: The conquered planet on which Otheym the Fedaykin contracted the spitting disease.

Zabulon, DM, page 106: A place on the agenda of the Fremen Jihad.

APPENDIX TWO: TERMINOLOGY

"When I set out to lead humanity along my Golden Path I promised a lesson their bones would remember."

-Leto II, the God Emperor

TERMINOLOGY OF THE IMPERIUM

In studying the Imperium, Arrakis, and the whole culture which produced Muad'Dib, many unfamiliar terms occur. To increase understanding is a laudable goal, hence the definitions and explanations given below.

ABA: loose robe worn by Fremen women; usually black.
ACH: left turn: a worm-steersman's call.
ADAB: the demanding memory that comes upon you of itself.
AKARSO: a plant native to Sikun (of 70 Ophiuchi A) characterized by almost oblong leaves. Its green and white stripes indicate the constant multiple, condition of parallel active and dormant chlorophyll regions.
ALAM AL-MITHAL: the mystical world of similitudes where all physical limitations are removed.
AL-LAT: mankind's original sun; by usage: any planet's primary.
AMPOLIROS: the legendary "Flying Dutchman" of space.
AMTAL or AMTAL RULE: a common rule on primitive worlds under which something is tested to determine its limits or defects.
Commonly: testing to destruction.
AQL: the test of reason. Originally, the "Seven Mystic Questions" beginning: "Who is it that thinks?"
ARRAKEEN: first settlement on Arrakis; long-time seat of planetary government.
ARRAKIS: the planet known as Dune; third planet of Canopus.
ASSASSINS' HANDBOOK: Third-century compilation of poisons commonly used in a War of Assassins. Later expanded to include those deadly devices permitted under the Guild Peace and Great Convention.
AULIYA: In the Zensunni Wanderers' religion, the female at the left hand of God; God's handmaiden.
AUMAS: poison administered in food. (Specifically: poison in solid food.) In some dialects: Chaumas.
AYAT: the signs of life. (See Burhan.)

BAKKA: in Fremen legend, the weeper who mourns for all mankind.
BAKLAWA: a heavy pastry made with date syrup.
BALISSET: a nine-stringed musical instrument, lineal descendant of the zither, tuned to the Chusuk scale and played by strumming. Favorite instrument of Imperial troubadours.
BARADYE PISTOL: a static-charge dust gun developed on Arrakis for laying down a large dye marker area on sand.
BARAKA: a living holy man of magical powers.
BASHAR (often **Colonel Bashar**): an officer of the Sardaukar a fractional point above Colonel in the standardized military classification. Rank created for military ruler of a planetary subdistrict. (Bashar of the Corps is a title reserved strictly for military use.)
BATTLE LANGUAGE: any special language of restricted etymology developed for clear-speech communication in warfare.
BEDWINE: see Ichwan Bedwine.
BELA TEGEUSE: fifth planet of Kuentsing; third stopping place of the Zensunni (Fremen) forced migration.
BENE GESSERIT: the ancient school of mental and physical training established primarily for female students after the Butlerian Jihad destroyed the so-called "thinking machines" and robots.
B.G.: idiomatic for Bene Gesserit except when used with a date. With a date it signifies Before Guild and identifies the Imperial dating system based on the genesis of the Spacing Guild's monopoly.
BHOTANIJIB: See Chakobsa.
BI-LA KAIFA: Amen. (Literally: "Nothing further need be explained.")
BINDU: relating to the human nervous system, especially to nerve training. Often expressed as Bindu-nervature. (See Prana.)
BINDU SUSPENSION: a special form of catalepsis, self-induced.
BLED: flat, open desert.

BOURKA: insulated mantle worn by Fremen in the open desert.
BURHAN: the proofs of life. (Commonly: the ayat and burhan of life. See Ayat.)
BURSEG: a commanding general of the Sardaukar.
BUTLERIAN JIHAD: see Jihad, Butlerian (also Great Revolt).

CAID: Sardaukar officer rank given to a military official whose duties call mostly for dealings with civilians; a military governorship over a full planetary district; above the rank of Bashar but not equal to a Burseg.
CALADAN: third planet of Delta Pavonis; birthworld of Paul-Muad'Dib.
CANTO and RESPONDU: an invocation rite, part of the panoplia propheticus of the Missionaria Protectiva.
CARRYALL: a flying wing (commonly "wing"), the aerial workhorse of Arrakis, used to transport large spice mining, hunting, and refining equipment.
CATCHPOCKET: any stillsuit pocket where filtered water is caught and stored.
CHAKOBSA: the so-called "magnetic language" derived in part from the ancient Bhotani (Bhotani Jib -- jib meaning dialect). A collection of ancient dialects modified by needs of secrecy, but chiefly the hunting language of the Bhotani, the hired assassins of the first Wars of Assassins.
CHAUMAS (Aumas in some dialects): poison in solid food as distinguished from poison administered in some other way.
CHAUMURKY (Musky or Murky in some dialects): poison administered in a drink.
CHEOPS: pyramid chess; nine-level chess with the double object of putting your queen at the apex and the opponent's king in check.
CHEREM: a brotherhood of hate (usually for revenge).
CHOAM: acronym for Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles -- the universal development corporation controlled by the Emperor and Great Houses with the Guild and Bene Gesserit as silent partners.
CHUSUK: fourth planet of Theta Shalish; the so-called "Music Planet" noted for the quality of its musical instruments. (See Varota.)
CIELAGO: any modified Chiroptera of Arrakis adapted to carry distrans messages.
CONE OF SILENCE: the field of a distorter that limits the carrying power of the voice or any other vibrator by damping the vibrations with an image-vibration 180 degrees out of phase.
CORIOLIS STORM: any major sandstorm on Arrakis where winds across the open flatlands are amplified by the planet's own revolutionary motion to reach speeds up to 700 kilometers per hour.
CORRIN, BATTLE OF: the space battle from which the Imperial House Corrino took its name. The battle fought near Sigma Draconis in the year 88 B.G. settled the ascendancy of the ruling House from Salusa Secundus.
COUSINES: blood relations beyond cousins.
CRUSHERS: military space vessels composed of many smaller vessels locked together and designed to fall on an enemy position, crushing it.
CUTTERAY: short-range version of lasgun used mostly as a cutting tool and surgeon's scalpel.
CRYSKNIFE: the sacred knife of the Fremen on Arrakis. It is manufactured in two forms from teeth taken from dead sandworms. The two forms are "fixed" and "unfixed." An unfixed knife requires proximity to a human body's electrical field to prevent disintegration. Fixed knives are treated for storage. All are about 20 centimeters long.

DAR AL-HIKMAN: school of religious translation or interpretation.
DARK THINGS: idiomatic for the infectious superstitions taught by the Missionaria Protectiva to susceptible civilizations.
DEATH TRIPOD: originally, the tripod upon which desert executioners hanged their victims. By usage: the three members of a Cherem sworn

to the same revenge.

DERCH: right turn; a worm steersman's call.

DEW COLLECTORS or **DEW PRECIPITATORS:** not to be confused with dew gatherers. Collectors or precipitators are egg-shaped devices about four centimeters on the long axis. They are made of chromoplastic that turns a reflecting white when subjected to light, and reverts to transparency in darkness. The collector forms a markedly cold surface upon which dawn dew will precipitate. They are used by Fremen to line concave planting depressions where they provide a small but reliable source of water.

DEW GATHERERS: workers who reap dew from the plants of Arrakis, using a scythelike dew reaper.

DEMIBROTHERS: sons of concubines in the same household and certified as having the same father.

DICTUM FAMILIA: that rule of the Great Convention which prohibits the slaying of a royal person or member of a Great House by informal treachery. The rule sets up the formal outline and limits the means of assassination.

DISTRANS: a device for producing a temporary neural imprint on the nervous system of Chiroptera or birds. The creature's normal cry then carries the message imprint which can be sorted from that carrier wave by another distrans.

DRUM SAND: impaction of sand in such away that any sudden blow against its surface produces a distinct drum sound.

DOORSEAL: a portable plastic hermetic seal used for moisture security in Fremen overday cave camps.

DUMP BOXES: the general term for any cargo container of irregular shape and equipped with ablation surfaces and suspensor damping system. They are used to dump material from space onto a planet's surface.

DUNE MEN: idiomatic for open sand workers, spice hunters and the like on Arrakis. Sandworkers. Spiceworkers.

DUST CHASM: any deep crevasse or depression on the desert of Arrakis that has been filled with dust not apparently different from the surrounding surface; a deadly trap because human or animal will sink in it and smother. (See Tidal Dust Basin.)

ECAZ: fourth planet of Alpha Centauri B; the sculptors' paradise, so called because it is the home of fogwood, the plant growth capable of being shaped in situ solely by the power of human thought.

EGO-LIKENESS: portraiture reproduced through a shigawire projector that is capable of reproducing subtle movements said to convey the ego essence.

ELACCA DRUG: narcotic formed by burning blood-grained elacca wood of Ecas. Its effect is to remove most of the will to self-preservation. Druggee skin shows a characteristic carrot color. Elacca is commonly used to prepare slave gladiators for the ring.

EL-SAYAL: the "rain of sand." A fall of dust which has been carried to medium altitude (around 2,000 meters) by a coriolis storm. El-sayals frequently bring moisture to ground level.

ERG: an extensive dune area, a sea of sand.

FAI: the water tribute, chief specie of tax on Arrakis.

FANMETAL: metal formed by the growing of jasmium crystals in duraluminum; noted for extreme tensile strength in relationship to weight. Name derives from its common use in collapsible structures that are opened by "fanning" them out.

FAUFRELUCHES: the rigid rule of class distinction enforced by the Imperium. "A place for every man and every man in his place."

FEDAYKIN: Fremen death commandos; historically: a group formed and pledged to give their lives to right a wrong.

FILMBOOK: any shigawire imprint used in training and carrying a mnemonic pulse.

FILT-PLUG: a nose filter unit worn with a stillsuit to capture moisture from the exhaled breath.

FIQH: knowledge, religious law; one of the half-legendary origins of the Zensunni Wanderers' religion.

FIRE, PILLAR OF: a simple pyrocket for signaling across the open desert.

FIRST MOON: the major satellite of Arrakis, first to rise in the night; notable for a distinct human fist pattern on its surface.

FREE TRADERS: idiomatic for smugglers.

FREMEN: the free tribes of Arrakis, dwellers in the desert, remnants of the Zensunni Wanderers. ("Sand Pirates" according to the Imperial Dictionary.)

FREMKIT: desert survival kit of Fremen manufacture.

FRIGATE: largest spaceship that can be grounded on a planet and taken off in one piece.

GALACH: official language of the Imperium. Hybrid Inglo-Slavic with strong traces of cultural-specialization terms adopted during the long chain of human migrations.

GAMONT: third planet of Niushe; noted for its hedonistic culture and exotic sexual practices.

GARE: butte.

GATHERING: distinguished from Council Gathering. It is a formal convocation of Fremen leaders to witness a combat that determines tribal leadership. (A Council Gathering is an assembly to arrive at decisions involving all the tribes.)

GEYRAT: straight ahead; a worm steersman's call.

GHAFLA: giving oneself up to gadfly distractions. Thus: a changeable person, one not to be trusted.

GHANIMA: something acquired in battle or single combat. Commonly, a memento of combat kept only to stir the memory.

GIEDI PRIME: the planet of Ophiuchi B (36), homeworld of House Harkonnen. A median-viable planet with a low active-photosynthesis range.

GINAZ, HOUSE OF: one-time allies of Duke Leto Atreides. They were defeated in the War of Assassins with Grumman.

GIUDICHAR: a holy truth. (Commonly seen in the expression Giudichar mantene: an original and supporting truth.)

GLOWGLOBE: suspensor-buoyed illuminating device, self-powered (usually by organic batteries).

GRABEN: a long geological ditch formed when the ground sinks because of movements in the underlying crustal layers.

GREAT CONVENTION: the universal truce enforced under the power balance maintained by the Guild, the Great Houses, and the Imperium. Its chief rule prohibits the use of atomic weapons against human targets. Each rule of the Great Convention begins: "The forms must be obeyed..."

GREAT MOTHER: the horned goddess, the feminine principle of space (commonly: Mother Space), the feminine face of the male-female-neuter trinity accepted as Supreme Being by many religions within the Imperium.

GREAT REVOLT: common term for the Butlerian Jihad. (See Jihad, Butlerian.)

GRIDEX PLANE: a differential-charge separator used to remove sand from the melange spice mass; a device of the second stage in spice refining.

GRUMMAN: second planet of Niushe, noted chiefly for the feud of its ruling House (Moritani) with House Ginaz.

GOM JABBAR: the high-handed enemy; that specific poison needle tipped with meta-cyanide used by Bene Gesserit Proctors in the death-alternative test of human awareness.

GUILD: the Spacing Guild, one leg of the political tripod maintaining the Great Convention. The Guild was the second mental-physical training school (see Bene Gesserit) after the Butlerian Jihad. The Guild monopoly on space travel and transport and upon international banking is taken as the beginning point of the Imperial Calendar.

HAGAL: the "Jewel Planet" (II Theta Shaowei), mined out in the time of Shaddam I.

HAIHIII-YOHI: command to action; worm steersman's call.

HAJJ: holy journey.

HARJ: desert journey, migration.

HAJRA: journey of seeking.

HAL YAWM: "Now! At last!" a Fremen exclamation.

HARMONTHPEP: Ingsley gives this as the planet name for the sixth

stop in the Zensunni migration. It is supposed to have been a no longer existent satellite of Delta Pavonis.

HARVESTER or **HARVESTER FACTORY**: a large (often 120 meters by 40 meters) spice mining machine commonly employed on rich, uncontaminated melange blows. (Often called a "crawler" because of buglike body on independent tracks.)

HEIGHLINER: major cargo carrier of the Spacing Guild's transportation system.

HIEREG: temporary Fremen desert camp on open sand.

HIGH COUNCIL: the Landsraad inner circle empowered to act as supreme tribunal in House to House disputes.

HOLTZMAN EFFECT: the negative repelling effect of a shield generator.

HOOKMAN: Fremen with Maker hooks prepared to catch a sandworm.

HOUSE: idiomatic for Ruling Clan of a planet or planetary system.

HOUSES MAJOR: holders of planetary fiefs; interplanetary entrepreneurs. (See House above.)

HOUSES MINOR: planet-bound entrepreneur class (Galach: "Richece").

HUNTER-SEEKER: a ravening sliver of suspensor-buoyed metal guided as a weapon by a near-by control console; common assassination device.

IBAD, EYES OF: characteristic effect of a diet high in melange wherein the whites and pupils of the eyes turn a deep blue (indicative of deep melange addiction).

IBN QIRTAIBA: "Thus go the holy words . . ." Formal beginning to Fremen religious incantation (derived from panoplia propheticus).

ICHWAN BEDWINE: the brotherhood of all Fremen on Arrakis.

IJAZ: prophecy that by its very nature cannot be denied; immutable prophecy.

IKHUT-EIGH!: cry of the water-seller on Arrakis (etymology uncertain). See Soo-Soo Sook!

ILM: theology; science of religious tradition; one of the half-legendary origins of the Zensunni Wanderers' faith.

IMPERIAL CONDITIONING: a development of the Suk Medical Schools: the highest conditioning against taking human life. Initiates are marked by a diamond tattoo on the forehead and are permitted to wear their hair long and bound by a silver Suk ring.

INKVINE: a creeping plant native to Giedi Prime and frequently used as a whip in the slave cribs. Victims are marked by beet-colored tattoos that cause residual pain for many years.

ISTISLAH: a rule for the general welfare; usually a preface to brutal necessity.

IX: see Richese.

JIHAD: a religious crusade; fanatical crusade.

JIHAD, BUTLERIAN: (see also Great Revolt) -- the crusade against computers, thinking machines, and conscious robots begun in 201 B.G. and concluded in 108 B.G. Its chief commandment remains in the O.C. Bible as "Thou shalt not make a machine in the likeness of a human mind."

JUBBA CLOAK: the all-purpose cloak (it can beset to reflect or admit radiant heat, converts to a hammock or shelter) commonly worn over a stillsuit on Arrakis.

JUDGE OF THE CHANGE: an official appointed by the Landsraad High Council and the Emperor to monitor a change of fief, a kanly negotiation, or formal battle in a War of Assassins. The Judge's arbitral authority may be challenged only before the High Council with the Emperor present.

KANLY: formal feud or vendetta under the rules of the Great Convention carried on according to the strictest limitations. (See Judge of the Change.) Originally the rules were designed to protect innocent bystanders.

KARAMA: a miracle; an action initiated by the spirit world.

KHALA: traditional invocation to still the angry spirits of a place whose

name you mention.

KINDJAL: double bladed short sword (or long knife) with about 20 centimeters of slightly curved blade.

KISWA: any figure or design from Fremen mythology.

KITAB AL-IBAR: the combined survival handbook-religious manual developed by the Fremen on Arrakis.

KRIMSKELL FIBER or **KRIMSKELL ROPE**: the "claw fiber" woven from strands of the hufuf vine from Ecac. Knots tied in krimskell will claw tighter and tighter to preset limits when the knot-lines are pulled. (For a more detailed study, see Holjance Vohnbrook's "The Strangler Vines of Ecac.")

KULL WAHAD!: "I am profoundly stirred!" A sincere exclamation of surprise common in the Imperium. Strict interpretation depends on context. (It is said of Muad'Dib that once he watched a desert hawk chick emerge from its shell and whispered: "Kull wahad!")

KULON: wild ass of Terra's Asiatic steppes adapted for Arrakis.

KWISATZ HADERACH: "Shortening of the Way." This is the label applied by the Bene Gesserit to the unknown for which they sought a genetic solution: a male Bene Gesserit whose organic mental powers would bridge space and time.

LA, LA, LA: Fremen cry of grief. (La translates as ultimate denial, a "no" from which you cannot appeal.)

LASGUN: continuous-wave laser projector. Its use as a weapon is limited in a field-generator-shield culture because of the explosive pyrotechnics (technically, subatomic fusion) created when its beam intersects a shield.

LEGION, IMPERIAL: ten brigades (about 30,000 men).

LIBAN: Fremen liban is spice water infused with yucca flour. Originally a sour milk drink.

LISAN AL-GAIB: "The Voice from the Outer World." In Fremen messianic legends, an off-world prophet. Sometimes translated as "Giver of Water." (See Mahdi.)

LITERJON: a one-liter container for transporting water on Arrakis; made of high-density, shatterproof plastic with positive seal.

LITTLE MAKER: the half-plant-half-animal deep-sand vector of the Arrakis sandworm. The Little Maker's excretions form the pre-spice mass.

MAHDI: in the Fremen messianic legend, "The One Who Will Lead Us to Paradise."

MAKER: see Shai-hulud.

MAKER HOOKS: the hooks used for capturing, mounting, and steering a sandworm of Arrakis.

MANTENE: underlying wisdom, supporting argument, first principle. (See Giudichar.)

MATING INDEX: the Bene Gesserit master record of its human breeding program aimed at producing the Kwisatz Haderach.

MAULA: slave.

MAULA PISTOL: spring-loaded gun for firing poison darts; range about forty meters.

MELANGE: the "spice of spices," the crop for which Arrakis is the unique source. The spice, chiefly noted for its geriatric qualities, is mildly addictive when taken in small quantities, severely addictive when imbibed in quantities above two grams daily per seventy kilos of body weight. (See Ibad, Water of Life, and Pre-spice Mass.) Muad'Dib claimed the spice as a key to his prophetic powers. Guild navigators make similar claims. Its price on the Imperial market has ranged as high as 620,000 Solaris the decagram.

MENTAT: that class of Imperial citizens trained for supreme accomplishments of logic. "Human computers."

METAGLASS: glass grown as a high-temperature gas infusion in sheets of jasmium quartz. Noted for extreme tensile strength (about 450,000 kilos per square centimeter at two centimeters' thickness) and capacity as a selective radiation filter.

MIHNA: the season for testing Fremen youths who wish admittance to manhood.

MINIMIC FILM: shigawire of one-micron diameter often used to transmit espionage and counterespionage data.

MISH-MISH: apricots.

MISR: the historical Zensunni(Fremen) term for themselves: "The People."

MISSIONARIA PROTECTIVA: the arm of the Bene Gesserit order charged with sowing infectious superstitions on primitive worlds, thus opening those regions to exploitation by the Bene Gesserit. (See Panoplia propheticus.)

MONITOR: a ten-section space warcraft mounting heavy armor and shield protection. It is designed to be separated into its component sections for lift-off after planet-fall.

MUAD'DIB: the adapted kangaroo mouse of Arrakis, a creature associated in the Fremen earth-spirit mythology with a design visible on the planet's second moon. This creature is admired by Fremen for its ability to survive in the open desert.

MUDIR NAHYA: the Fremen name for Beast Rabban (Count Rabban of Lankiveil), the Harkonnen cousin who was siridar governor on Arrakis for many years. The name is often translated as "Demon Ruler."

MUSHTAMAL: a small garden annex or garden courtyard.

MUSKY: poison in a drink. (See Chaumurky.)

MU ZEIN WALLAH! Mu zein literally means "nothing good," and wallah is a reflexive terminal exclamation. In this traditional opening for a Fremen curse against an enemy, Wallah turns the emphasis back upon the words Mu zein, producing the meaning: "Nothing good, never good, good for nothing."

Na-: a prefix meaning "nominated" or "next in line." Thus: na-Baron means heir apparent to a barony.

NAIB: one who has sworn never to be taken alive by the enemy; traditional oath of a Fremen leader.

NEZHONI SCARF: a scarf-pad worn at the forehead beneath the stillsuit hood by married or "associated" Fremen women after birth of a son.

NOUKKERS: officers of the Imperial bodyguard who are related to the Emperor by blood. Traditional rank for sons of royal concubines.

OIL LENS: hufuf oil held in static tension by an enclosing force field within a viewing tube as part of a magnifying or other light-manipulation system. Because each lens element can be adjusted individually one micron at a time, the oil lens is considered the ultimate in accuracy for manipulating visible light.

OPAFIRE: one of the rare opaline jewels of Hagal.

ORANGE CATHOLIC BIBLE: the "Accumulated Book," the religious text produced by the Commission of Ecumenical Translators. It contains elements of most ancient religions, including the Maometh Saari, Mahayana Christianity, Zensunni Catholicism and Buddislamic traditions. Its supreme commandment is considered to be: "Thou shall not disfigure the soul."

ORNITHOPTER (commonly: 'thopter): any aircraft capable of sustained wing-beat flight in the manner of birds.

OUT-FREYN: Galach for "immediately foreign," that is: not of your immediate community, not of the select.

PALM LOCK: any lock or seal which may be opened on contact with the palm of the human hand to which it has been keyed.

PAN: on Arrakis, any low-lying region or depression created by the subsiding of the underlying basement complex. (On planets with sufficient water, a pan indicates a region once covered by open water. Arrakis is believed to have at least one such area, although this remains open to argument.)

PANOPLIA PROPHETICUS: term covering the infectious superstitions used by the Bene Gesserit to exploit primitive regions. (See Missionaria Protectiva.)

PARACOMPASS: any compass that determines direction by local magnetic anomaly; used where relevant charts are available and where a planet's total magnetic field is unstable or subject to masking by severe magnetic storms.

PENTASHIELD: a five-layer shield-generator field suitable for small areas such as doorways or passages (large reinforcing shields become increasingly unstable with each successive layer) and virtually

impassable to anyone not wearing a dissembler tuned to the shield codes. (See Prudence Door.)

PLASTEEL: steel which has been stabilized with stravidium fibers grown into its crystal structure.

PLENISCENTA: an exotic green bloom of Ecaz noted for its sweet aroma.

POLING THE SAND: the art of placing plastic and fiber poles in the open desert wastes of Arrakis and reading the patterns etched on the poles by sandstorms as a clue to weather prediction.

PORITRIN: third planet of Epsilon Alangue, considered by many Zensunni Wanderers as their planet of origin, although clues in their language and mythology show far more ancient planetary roots.

PORTYGULS: oranges.

PRANA (Prana-musculature): the body's muscles when considered as units for ultimate training. (See Bindu.)

PRE-SPICE MASS: the stage of fungusoid wild growth achieved when water is flooded into the excretions of Little Makers. At this stage, the spice of Arrakis forms a characteristic "blow," exchanging the material from deep underground for the matter on the surface above it. This mass, after exposure to sun and air, becomes melange (See also Melange and Water of Life.)

PROCES VERBAL: a semiformal report alleging a crime against the Imperium. Legally: an action falling between a loose verbal allegation and a formal charge of crime.

PROCTOR SUPERIOR: a Bene Gesserit Reverend Mother who is also regional director of a B.G. school. (Commonly: Bene Gesserit with the Sight.)

PRUDENCE DOOR or **PRUDENCE BARRIER (idiomatically: prudoor or pru-barrier):** any penta-shield situated for the escape of selected persons under conditions of pursuit. (See Pentashield.)

PUNDI RICE: a mutated rice whose grains, high in natural sugar, achieve lengths up to four centimeters; chief export of Caladan.

PYONS: planet-bound peasants or laborers, one of the base classes under the Faufreluches. Legally: wards of the planet.

PYRETIC CONSCIENCE: so-called "conscience of fire"; that inhibitory level touched by Imperial conditioning. (See Imperial conditioning.)

QANAT: an open canal for carrying irrigation water under controlled conditions through a desert.

QIRTAIBA: see Ibn Qirtaiba.

QUIZARA TAFWID: Fremen priests (after Muad'Dib).

RACHAG: a caffeine-type stimulant from the yellow berries of akarso. (See Akarso.)

RAMADHAN: ancient religious period marked by fasting and prayer; traditionally, the ninth month of the solar-lunar calendar. Fremen mark the observance according to the ninth meridian-crossing cycle of the first moon.

RAZZIA: a semipiratical guerrilla raid.

RECATHS: body-function tubes linking the human waste disposal system to the cycling filters of a stillsuit.

REPKIT: repair and replacement essentials for a stillsuit.

RESIDUAL POISON: an innovation attributed to the Mentat Piter de Vries whereby the body is impregnated with a substance for which repeated antidotes must be administered. Withdrawal of the antidote at any time brings death.

REVEREND MOTHER: originally, a proctor of the Bene Gesserit, one who has transformed an "illuminating poison" within her body, raising herself to a higher state of awareness. Title adopted by Fremen for their own religious leaders who accomplished a similar "illumination." (See also Bene Gesserit and Water of Life.)

RICHESE: fourth planet of Eridani A, classed with Ix as supreme in machine culture. Noted for miniaturization. (For a detailed study on how Richese and Ix escaped the more severe effects of the Butlerian Jihad, see The Last Jihad by Sumer and Kautman.)

RIMWALL: second upper Step of the protecting bluffs on the Shield Wall of Arrakis. (See Shield Wall.)

RUH-SPIRIT: in Fremen belief, that part of the individual which is always rooted in (and capable of sensing) the metaphysical world.

SADUS: judges. The Fremen title refers to holy judges, equivalent to saints.

SALUSA SECUNDUS: third planet of Gamma Waiping; designated Imperial Prison Planet after removal of the Royal Court to Kaitain. Salusa Secundus is homeworld of House Corrino, and the second stopping point in migrations of the Wandering Zensunni. Fremen tradition says they were slaves on S.S. for nine generations.

SANDCRAWLER: general term for machinery designed to operate on the Arrakis surface in hunting and collecting melange.

SANDMASTER: general superintendent of spice operations.

SANDRIDER: Fremen term for one who is capable of capturing and riding a sandworm.

SANDSNORK: breathing device for pumping surface air into a sandcovered stilltent.

SANDTIDE: idiomatic for a dust tide: the variation in level within certain dust-filled basins on Arrakis due to gravitational effects of sun and satellites. (See Tidal Dust Basin.)

SANDWALKER: any Fremen trained to survive in the open desert.

SANDWORM: See Shai-Hulud.

SAPHO: high-energy liquid extracted from barrier roots of Ecax. Commonly used by Mentats who claim it amplifies mental powers. Users develop deep ruby stains on mouth and lips.

SARDAUKAR: the soldier-fanatics of the Padishah Emperor. They were men from an environmental background of such ferocity that it killed six out of thirteen persons before the age of eleven. Their military training emphasized ruthlessness and a near-suicidal disregard for personal safety. They were taught from infancy to use cruelty as a standard weapon, weakening opponents with terror. At the apex of their sway over the affairs of the Universe, their swordsmanship was said to match that of the Ginaz tenth level and their cunning abilities at in-fighting were reputed to approach those of a Bene Gesserit adept. Any one of them was rated a match for any ten ordinary Landsraad military conscripts. By the time of Shaddam IV, while they were still formidable, their strength had been sapped by overconfidence, and the sustaining mystique of their warrior religion had been deeply undermined by cynicism.

SARFA: the act of turning away from God.

SAYYADINA: feminine acolyte in the Fremen religious hierarchy.

SCHLAG: animal native to Tupile once hunted almost to extinction for its thin, tough hide.

SECOND MOON: the smaller of the two satellites of Arrakis, noteworthy for the kangaroo mouse figure in its surface markings.

SELAMLIK: Imperial audience chamber.

SEMUTA: the second narcotic derivative (by crystal extraction) from burned residue of elacca wood. The effect (described as timeless, sustained ecstasy) is elicited by certain atonal vibrations referred to as semuta music.

SERVOK: clock-set mechanism to perform simple tasks; one of the limited "automatic" devices permitted after the Butlerian Jihad.

SHAH-NAMA: the half-legendary First Book of the Zensunni Wanderers.

SHAI-HULUD: Sandworm of Arrakis, the "Old Man of the Desert," "Old Father Eternity," and "Grandfather of the Desert." Significantly, this name, when referred to in a certain tone or written with capital letters, designates the earth deity of Fremen hearth superstitions. Sandworms grow to enormous size (specimens longer than 400 meters have been seen in the deep desert) and live to great age unless slain by one of their fellows or drowned in water, which is poisonous to them. Most of the sand on Arrakis is credited to sandworm action. (See Little Maker.)

SHARI-A: that part of the panoplia propheticus which sets forth the superstitious ritual. (See Missionaria Protectiva.)

SHADOUT: well-dipper, a Fremen honorific.

SHAITAN: Satan.

SHIELD, DEFENSIVE: the protective field produced by a Holtzman generator. This field derives from Phase One of the suspensor-nullification effect. A shield will permit entry only to objects moving at slow speeds (depending on setting, this speed ranges from six to nine centimeters per second) and can be shorted out only by a shire-sized electric field. (See Lasgun.)

SHIELD WALL: a mountainous geographic feature in the northern

reaches of Arrakis which protects a small area from the full force of the planet's coriolis storms.

SHIGAWIRE: metallic extrusion of a ground vine. (Narvi narvium) grown only on Salusa Secundus and Ill Delta Kaising. It is noted for extreme tensile strength.

SIETCH: Fremen: "Place of assembly in time of danger." Because the Fremen lived so long in peril, the term came by general usage to designate any cave warren inhabited by one of their tribal communities.

SIHAYA: Fremen: the desert springtime with religious overtones implying the time of fruitfulness and "the paradise to come."

SINK: a habitable lowland area on Arrakis surrounded by high ground that protects it from the prevailing storms.

SINKCHART: map of the Arrakis surface laid out with reference to the most reliable paracompass routes between places of refuge. (See Paracompass.)

SIRAT: the passage in the O.C. Bible that describes human life as a journey across a narrow bridge (the Sirat) with "Paradise on my right. Hell on my left, and the Angel of Death behind."

SLIP-TIP: any thin, short blade (often poison-tipped) for left-hand use in shield fighting.

SNOOPER, POISON: radiation analyzer within the olfactory spectrum and keyed to detect poisonous substances.

SOLARI: official monetary unit of the Imperium, its purchasing power set at quatricentennial negotiations between the Guild, the Landsraad, and the Emperor.

SOLIDO: the three-dimensional image from a solido projector using 360-degree reference signals imprinted on a shigawire reel. Ixian solido projectors are commonly considered the best.

SONDAGI: the fern tulip of Tupali.

SOO-SOO SOOK!: water-seller's cry on Arrakis. Sook is a market place. (See Ikhut-eight!)

SPACING GUILD: see Guild.

SPICE: see Melange.

SPICE DRIVER: any Dune man who controls and directs movable machinery on the desert surface of Arrakis.

SPICE FACTORY: see Sandcrawler.

SPOTTER CONTROL: the light ornithopter in a spice-hunting group charged with control of watch and protection.

STILLSUIT: body-enclosing garment invented on Arrakis. Its fabric is a micro-sandwich performing functions of heat dissipation and filter for bodily wastes. Reclaimed moisture is made available by tube from catch-pockets.

STILLTENT: small, scalable enclosure of micro-sandwich fabric designed to reclaim as potable water the ambient moisture discharged within it by the breath of its occupants.

STUNNER: slow-pellet projectile weapon throwing a poison- or drug-tipped dart. Effectiveness limited by variations in shield settings and relative motion between target and projectile.

SUBAKH UL KUHAR: "Are you well?": a Fremen greeting.

SUBAKH UN NAR: "I am well. And you?": traditional reply.

SUSPENSOR: secondary (low-drain) phase of a Holtzman field generator. It nullifies gravity within certain limits prescribed by relative mass and energy consumption.

TAHADDI AL-BURHAN: an ultimate test from which there can be no appeal (usually because it brings death or destruction).

TAHADDI CHALLENGE: Fremen challenge to mortal combat, usually to test some primal issue.

TAQWA: literally: "The price of freedom." Something of great value. That which a deity demands of a mortal (and the fear provoked by the demand).

TAU, THE: in Fremen terminology, that oneness of a sietch community enhanced by spice diet and especially the tau orgy of oneness elicited by drinking the Water of Life.

TEST-MASHAD: any test in which honor (defined as spiritual standing) is at stake.

THUMPER: short stake with spring-driven clapper at one end. The purpose: to be driven into the sand and set "thumping" to summon shai-hulud. (See Maker hooks.)

TIDAL DUST BASIN: any of the extensive depressions in the surface of Arrakis which have been filled with dust over the centuries and in which actual dust tides (see Sandtides) have been measured.

TLEILAX: lone planet of Thalim, noted as renegade training center for Mentats; source of "twisted" Mentats.

T-P: idiomatic for telepathy.

TRAINING: when applied to Bene Gesserit, this otherwise common term assumes special meaning, referring to that conditioning of nerve and muscle (see Bindu and Prana) which is carried to the last possible notch permitted by natural function.

TROOP CARRIER: any Guild ship designed specifically for transport of troops between planets.

TRUTHSAYER: a Reverend Mother qualified to enter truthtrance and detect insincerity or falsehood.

TRUTHTRANCE: semihypnotic trance induced by one of several "awareness spectrum" narcotics in which the petit betrayals of deliberate falsehood are apparent to the truthtrance observer. (Note: "awareness spectrum" narcotics are frequently fatal except to desensitized individuals capable of transforming the poison-configuration within their own bodies.)

TUPILE: so-called "sanctuary planet" (probably several planets) for defeated Houses of the Imperium. Location(s) known only to the Guild and maintained inviolate under the Guild Peace.

ULEMA: a Zensunni doctor of theology.

UMMA: one of the brotherhood of prophets. (A term of scorn in the Imperium, meaning any "wild" person given to fanatical prediction.)

UROSHNOR: one of several sounds empty of general meaning and which Bene Gesserit implant within the psyches of selected victims for purposes of control. The sensitized person, hearing the sound, is temporarily immobilized.

USUL: Fremen: "The strength of the base of the pillar."

VAROTA: famed maker of balisets; a native of Chusuk.

VERITE: one of the Ecaz will-destroying narcotics. It renders a person incapable of falsehood.

VOICE: that combined training originated by the Bene Gesserit which permits an adept to control others merely by selected tone shadings of the voice.

WALI: an untried Fremen youth.

WALLACH IX: ninth planet of Laoujin, site of the Mother School of the Bene Gesserit.

WAR OF ASSASSINS: the limited form of warfare permitted under the Great Convention and the Guild Peace. The aim is to reduce involvement of innocent bystanders. Rules prescribe formal declarations of intent and restrict permissible weapons.

WATER BURDEN: Fremen: a mortal obligation.

WATERCOUNTERS: metal rings of different size, each designating a specific amount of water payable out of Fremen stores. Watercounters have profound significance (far beyond the idea of money) especially in birth, death, and courtship ritual.

WATER DISCIPLINE: that harsh training which fits the inhabitants of Arrakis for existence there without wasting moisture.

WATERMAN: a Fremen consecrated for and charged with the ritual duties surrounding water and the Water of Life.

WATER OF LIFE: an "illuminating" poison (see Reverend Mother). Specifically, that liquid exhalation of a sandworm (see Shai-hulud) produced at the moment of its death from drowning which is changed within the body of a Reverend Mother to become the narcotic used in the sietch tau orgy. An "awareness spectrum" narcotic.

WATERTUBE: any tube within a stillsuit or stilltent that carries reclaimed water into a catchpocket or from the catchpocket to the wearer.

WAY, BENE GESSERIT: use of the minutiae of observation.

WEATHER SCANNER: a person trained in the special methods of predicting weather on Arrakis, including ability to pole the sand and read the wind patterns.

WEIRDING: idiomatic: that which partakes of the mystical or of witchcraft.

WINDTRAP: a device placed in the path of a prevailing wind and capable of precipitating moisture from the air caught within it, usually by a sharp and distinct drop in temperature within the trap.

YA HYA CHOUHADA: "Long live the fighters!" The Fedaykin battle cry. Ya (now) in this cry is augmented by the hya form (the ever-extended now). Chouhada (fighters) carries this added meaning of fighters against injustice. There is a distinction in this word that specifies the fighters are not struggling for anything, but are consecrated against a specific thing -- that alone.

YALI: a Fremen's personal quarters within the sietch.

YA! YA! YAWM!: Fremen chanting cadence used in time of deep ritual significance. Ya carries the root meaning of "Now pay attention!" The yawm form is a modified term calling for urgent immediacy. The chant is usually translated as "Now, hear this!"

ZENSUNNI: followers of a schismatic sect that broke away from the teachings of Maometh (the so-called "Third Muhammed") about 1381 B.G. The Zensunni religion is noted chiefly for its emphasis on the mystical and a reversion to "the ways of the fathers." Most scholars name Ali Ben Ohashi as leader of the original schism but there is some evidence that Ohashi may have been merely the male spokesman for his second wife, Nisai.

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute this document is granted solely through the use of the **Open Gaming License**, Version 1.0a.

This document provides an interface to the basic rules and materials needed to create content compatible with the modern setting based on the best-selling tabletop RPG system in the world.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

All of the rest of the text in this document is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

More information on the Open Game License can be found at www.opengamingfoundation.org or www.wizards.com/d20.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

END OF LICENSE